Gymn. 813 i

v

00

Praktische Anweisung
zum
Schachspiel

von

André Danican Philidor.

Aus dem Französischen.

Dritte verbesserte Auflage.

Ludimus effigie belli. VIDA.

Gotha,
in der Ettingerschen Buchhandlung.
1810.

Schachclub Altmünchen
91 BS div
Gd/48/3526

Bayerische
Staatsbibliothek
MÜNCHEN

Praktische Anweisung

zum

S ch a ch ſ p i e l.

Erſter Theil.

Vorbericht des Verfassers.

Ueber den Ursprung des Schachspiels haben mehrere Gelehrte ihre Untersuchungen bekannt gemacht. Ich will nicht entscheiden, ob dieses Spiel mit den Latrunculis der alten Römer übereinstimme. Die Chinesen spielen auch Schach; ihr Spiel hat aber gar keine Aehnlichkeit mit dem unsrigen, weder in Ansehung des Gangs der Bauern, noch des Werths und der größern Gewalt der Steine. Wahrscheinlich haben die Araber dieses Spiel in Europa eingeführt, und ihre Schriftsteller eignen die Erfindung desselben den Indiern zu. Obgleich das Schachspiel seit mehrern Jahrhunderten Personen von erhabenem Range zum Zeitvertreib gedienet hat, so scheinen doch

die Spanier und Engländer sich damit vorzüglich beschäftiget zu haben, indem die ersten Abhandlungen über dieses Spiel in den beyden Sprachen dieser Völker abgefaßt sind. Inzwischen hat Italien in Ansehung der Anzahl der darüber geschriebenen Bücher vor jenen den Vorzug. Das beträchtlichste, was Teutschland in dieser Materie geliefert hat, sind die unter dem erdichteten Namen des Gustav Selenus bekannt gemachten vier Bücher vom Schach und Königsspiel des Herzogs (August) zu Braunschweig. Frankreich hat zu allen Zeiten vortreffliche Schachspieler gehabt; sie haben aber von ihren Entdeckungen nichts bekannt werden lassen, und ich glaube unter meiner Nation der erste zu seyn, der eine Theorie und ächte Ausübung dieses Spiels ans Licht gestellt hat. Dieses Werk besteht aus zwey Theilen. Der erste ist ein neuer Abdruck der ersten Ausgabe von 1749 mit Verbesserungen und neuen Bemerkungen. Der andere Theil enthält eine Folge von Spielendigungen, die jedem Spieler nützlich und sogar noth-

wendig sind, und eine Anzahl neuer Spielanfänge. Da ich den Beyfall, den jene erste Ausgabe erhalten hat, den Anmerkungen, die den Text begleiten, und aus welchen die allgemeinen Regeln geschöpft werden konnten, zuschreibe, so habe ich in dem gegenwärtigen Supple-*mente* oder zweyten Theile die nemliche Methode beybehalten, und ich glaube vieles zur Vollkommenheit der Theorie eines Spiels beygetragen zu haben, das von vielen berühmten Schriftstellern, unter andern von Leibnitz, als eine Wissenschaft behandelt wird.

Anmerkung des Uebersetzers zu diesem Vorbericht.

Von spanischen Schriftstellern gedenkt Herr Philidor in der Vorrede zur ersten Ausgabe seines Buchs, des einzigen Don Peter Carera, der im Jahr 1617 ein ziemlich weitläuftiges Werk

von dem Ursprunge und Fortgange des Schachspiels herausgab. Unter den Italienern hat unter andern der berühmte Vida ein sehr schätzbares lateinisches Lehrgedicht über das Schachspiel, gegen die Mitte des sechszehnten Jahrhunderts, geschrieben; und Georg Ducchi ein italienisches, das 1607 zu Vicenza in 4. gedruckt worden. Auch der bekannte Boccaz, der um die Mitte des vierzehnten Jahrhunderts lebte, läßt in seinem Filocolo eine ordentliche Partie Schach spielen, welches Marino in seinem Gedicht Adonis nachgeahmt hat. Da ich den Titel des Originals: Analyse etc. mit der im Buche gewählten Methode nicht passend genug fand, so habe ich einen vielleicht schicklichern vorgesetzt. Auch in der Uebersetzung sind die Weissen durch die zweyte Person und die Schwarzen durch die dritte benennet worden.

Schachclub Altmünchen
Bayerische Staatsbibliothek MÜNCHEN

Erstes Spiel,

worin zwey Veränderungen vorkommen, die erste auf den zwölften und die andere auf den sieben und dreysigsten Zug.

1.

Weiß. Der Bauer des Königs thut zwey Schritte.
Schwarz. Eben so.

2.

W. Der Laufer des Königs geht auf das vierte Feld des Laufers der Königin.
S. Eben so.

3.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

S. Der Springer des Königs geht auf das dritte Feld seines Laufers.

4.

W. Der Bauer der Königin zwey Schritte. a)

S. Der Bauer nimmt jenen Bauer.

5.

W. Der Bauer nimmt den Bauer wieder. b)

S. Der Laufer des Königs rückt auf das dritte Feld des Springers seiner Königin. c)

a) Dieser Bauer geht einer doppelten Ursache halber zwey Schritte. Einmal, um den Laufer des feindlichen Königs zu verhindern, auf den Bauer des Laufers euers Königs einzudringen: zweytens, um die Stärke eurer Bauern in den Mittelpunkt des Schachbrets zu bringen.

b) Wenn ihr euch in dieser Situation befindet, so, daß eure zwey Bauern auf den beyden vierten Feldern eures Königs und eurer Königin stehen; so müsset ihr euch hüten, einen von beyden Bauern zu ziehen, ehe und bevor euch euer Gegner Gelegenheit gibt, einen gegen den andern umzutauschen. Dieses könnt ihr dadurch verhindern, wenn ihr den angegriffenen Bauer weiter fortzieht.

c) Wenn aber dieser schwarze Laufer, anstatt sich zurück zu ziehen, Schach bietet, so müßt ihr das Schach mit euerm weissen Laufer decken; und wenn er euern Laufer nimmt, so müßt ihr den schwarzen Laufer wieder mit

6.

W. Der Springer der Königin geht auf das dritte Feld ihres Laufers.

S. Der König rochirt.

7.

W. Der Springer des Königs rückt auf das zweyte Feld seines Königs. d)

S. Der Bauer des Laufers seiner Königin thut einen Schritt.

8.

W. Der Laufer des Königs geht auf das dritte Feld seiner Königin. e)

euerm Springer nehmen, der dadurch zugleich den Bauer eures Königs vertheidiget. (In dieser alten Ausgabe hielte der Verfasser für gut, nicht immer den rechten Zug thun zu lassen, um Gelegenheit zu bekommen, öftere Beyspiele geben zu können, wie die Bauern gut gezogen werden müssen.)

d) Man nehme sich in Acht, diesen weissen Springer nicht auf das dritte Feld seines Laufers zu stellen, bevor der Bauer eben dieses Laufers zwey Schritte gethan hat, denn sonst würde ihn der Springer am Fortgehen hindern. (Die schwarzen könnten, auf diesen Zug, den Bauer des weissen Königs nehmen, und sodann der Bauer der schwarzen Königin zwey Schritte gehen; wodurch das Centrum der weissen gebrochen würde.)

e) Der Laufer zieht sich zurück, um nicht von dem Bauer der feindlichen Königin angegriffen zu werden; denn ihr würdet, wenn ihr ihn

S. Der Bauer der Königin thut zwey Schritte.

9.

W. Der Bauer des Königs thut einen Schritt.

S. Der Springer des Königs springt auf das Feld seines Königs.

10.

W. Der Laufer der Königin nimmt das dritte Feld des Königs ein.

S. Der Bauer des Laufers des Königs thut einen Schritt. f)

11.

W. Die Königin geht auf ihr zweytes Feld. g)

stehen ließt, genöthiget seyn, den schwarzen Bauer mit dem Bauer eures Königs zu nehmen, und dadurch eure Bauern trennen.

f) Euer Gegner zieht diesen Bauer, um seinem Thurm eine Oefnung zu machen, und dieses kann ihm nicht fehlen, ihr mögt nun entweder seinen Bauer, oder er den eurigen nehmen.

g) Ihr dürft den Bauer, den euch euer Gegner vorgezogen hat, nicht nehmen, weil sonst der Bauer eures Königs aus seiner Kolonne käme. Wird euch aber euer Bauer genommen, so könnt ihr den feindlichen Bauer, der euch den eurigen nahm, mit dem Bauer eurer Königin wieder nehmen und ihn sodann durch den Bauer des Laufers eures Königs unterstützen. Von diesen beyden so verbundenen Bauern kann der Gewinn des Spiels abhängen.

S. Der Bauer des Laufers des Königs nimmt den Bauer. h)

12.

W. Der Bauer der Königin nimmt jenen Bauer wieder.

S. Der Laufer der Königin stellt sich auf das dritte Feld seines Königs. i)

13.

W. Der Springer des Königs rückt auf das vierte Feld des Laufers seines Königs. k)

h) Er nimmt den Bauer, um, zu Folge seines Plans, seinem Thurme Platz zu machen.

i) Er zieht diesen Laufer, um in der Folge den Bauer des Laufers seiner Königin ziehen zu können. Ihr könntet ihm zwar einen Bauer verdoppeln lassen, indem ihr ihm den Laufer seines Königs mit dem Laufer eurer Königin wegnähmet; dieses Verfahren würde aber dem Thurme seiner Königin Luft machen. Außerdem ist auch ein verdoppelter Bauer, wenn er mit andern verbunden ist, keinesweges nachtheilig. Nichts destoweniger mache ich bey diesem Zuge eine Veränderung, indem ich ihn mit dem Laufer seines Königs den Laufer eurer Königin nehmen lasse.

k) Da der Bauer eures Königs nicht mehr in Gefahr ist, so geht euer Springer unmittelbar auf den feindlichen Laufer los, um ihn entweder zurück zu treiben oder wegzunehmen.

S. Die Königin stellt sich auf das zweyte Feld ihres Königs.

14.

W. Der Laufer der Königin nimmt den schwarzen Laufer. l)

S. Der Bauer nimmt den weissen Laufer.

15.

W. Der König rochiret mit seinem Thurme. m)

S. Der Springer der Königin geht auf das zweyte Feld derselben.

16.

W. Der Springer des Königs nimmt den schwarzen Laufer.

S. Die Königin nimmt den weissen Springer.

l) Es ist allemal schädlich, den Laufer des feindlichen Königs, auf der geraden Linie, in welcher er auf den Bauer des Laufers euers Königs stößt, stehen zu lassen; und wenn der Bauer eurer Königin diese Richtung nicht unterbrechen kann, so müßt ihr eurem Feinde den Laufer eurer Königin entgegen stellen und ihm seinen Laufer bey der ersten Gelegenheit, gegen Einbuße eines andern Steins, wegnehmen.

m) Ihr rochiret auf dieser Seite, um den Bauer des Laufers eures Königs, den ihr in dem Falle, wenn der Bauer eures Königs angegriffen wird, zwey Schritte thun lasset, desto besser zu unterstützen.

17.

W. Der Bauer des Laufers des Königs thut zwey Schritte.

S. Der Springer des Königs geht auf das zweyte Feld des Laufers seiner Königin.

18.

W. Der Thurm der Königin auf das Feld des Königs.

S. Der Bauer des Springers des Königs thut einen Schritt. n)

19.

W. Der Bauer vor dem Thurme des Königs geht einen Schritt. o)

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

20.

W. Der Springer geht auf das vierte Feld seines Königs.

n) Er ist um deswillen genöthiget, diesen Bauer vorzusetzen, damit der Bauer des Laufers eures Königs nicht auf seine Königin eindringen möge; denn wenn dieses geschähe, würden eure zwey Bauern gerade neben einander zu stehen kommen und gegen sein Terrain Fronte machen.

o) Ihr ziehet diesen Bauer, um den Bauer des Springers eures Königs vorrücken zu können.

S. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt. p)

21.

W. Der Bauer des Springers der Königin geht einen Schritt.
S. Der Bauer des Thurms der Königin einen Schritt.

22.

W. Der Bauer des Springers des Königs geht zwey Schritte.
S. Der Springer des Königs auf das vierte Feld seiner Königin.

23.

W. Der Springer der Königin rückt auf das dritte Feld des Springers seines Königs. q)

p) Euer Gegner zieht diesen Bauer, um euern Springer zu verhindern, in sein Spiel einzudringen, und seine Königin aus ihrer Stelle zu verdrängen, wodurch eure Bauern sogleich ein freyes Feld erhielten.

q) Ihr ziehet diesen Springer, um den Bauer des Laufers eures Königs vorrücken zu können; wenn ihr diesen Bauer hierauf einen Schritt thun laßt, so ist er auf einmal durch drey Steine gedeckt, den Thurm, den Laufer und den Springer.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des gegenseitigen Königs. x)

24.

W. Der Thurm der Königin nimmt den Springer.
S. Der Bauer nimmt wieder den Thurm.

25.

W. Die Königin nimmt den Bauer.
S. Der Thurm der Königin nimmt den Bauer des feindlichen Thurms.

26.

W. Der Thurm wird auf das Feld seines Königs gestellt. s)
S. Die Königin nimmt den Bauer des Springers der feindlichen Königin.

x) Der Gegner zieht diesen Springer, um die Kommunikation zwischen euern Steinen abzuschneiden und eure Bauern zu zertrennen; welches auch gewiß geschehen würde, wenn er den Bauer des Springers seines Königs vorzöge. Weil ihr aber euern Thurm Preiß gebet, so hindert ihr ihn an der Ausführung seines Vorhabens.

s) Ihr ziehet diesen Thurm auf das Feld eures Königs, um den Bauer eures Königs zu unterstützen; denn er würde in Gefahr stehen, genommen zu werden, wenn ihr den Bauer des Laufers eures Königs vorzögt.

27.

W. Die Königin rückt auf das vierte Feld ihres Königs.

S. Die Königin auf das dritte Feld ihres Königs. t)

28.

W. Der Bauer des Laufers des Königs thut einen Schritt.

S. Der Bauer nimmt den Bauer.

29.

W. Der Bauer nimmt den Bauer wieder.

S. Die Königin geht auf ihr viertes Feld. u)

30.

W. Die Königin nimmt die Königin.

S. Der Bauer nimmt die Königin wieder.

31.

W. Der Laufer schlägt den Bauer.

S. Der Springer springt auf sein drittes Feld.

t) Die Königin ziehet sich wieder auf dieses Feld zurück um das Schachmat zu verhindern, wozu die Anstalten gemacht werden.

u) Der Gegner will, daß ihr seine Königin mit der eurigen nehmen sollt, damit er eure Königin mit dem Bauer des Laufers seiner Königin wieder nehmen könne. Er sucht dadurch euern Plan ihn durch euern Laufer und eure Königin schachmat zu machen, zu vernichten.

32.

W. Der Bauer des Laufers des Königs thut einen Schritt. v)

S. Der Thurm der Königin rückt auf das zweyte Feld des Springers der feindlichen Königin.

33.

W. Der Laufer geht auf das dritte Feld seiner Königin.

S. Der König auf das zweyte Feld seines Laufers.

34.

W. Der Laufer geht auf das vierte Feld des Laufers des gegenseitigen Königs. w)

v) Es ist zu merken, daß, wenn man einen Laufer im weissen Felde hat, man seine Bauern auf schwarze Felder, und wenn der Laufer im schwarzen Felde steht, die Bauern auf weisse Felder bringen müsse; und zwar um deswillen, weil alsdann der Laufer die gegenseitigen Steine verhindert, sich zwischen eure Bauern hineinzuschleichen. Diese Regel ist in allen Fällen, wo man angreift und wo man über die feindlichen Bauern vorgedrungene Bauern hat, genau zu beobachten, und man kann und darf nicht von ihr abgehen. Hingegen ist sie, im Falle wir uns blos vertheidigen, gerade umgekehrt. Hier müssen nemlich die Bauern auf die Farbe des Laufers gesetzt werden.

w) Dieser Zug gibt ein Beyspiel zu der kurz vorhergehenden Bemerkung. Stände euer Lau-

S. Der Springer auf das vierte Feld des Laufers der feindlichen Konigin.

35.

W. Der Springer springt auf das vierte Feld des Thurms des feindlichen Königs.

S. Der Thurm des Königs bietet Schach.

36.

W. Der Laufer deckt das Schach.

S. Der Springer geht auf das zweyte Feld der feindlichen Königin.

37.

W. Der Bauer des Königs bietet Schach.

S. Der König geht auf das dritte Feld seines Springers. x)

38.

W. Der Bauer des Laufers des Königs geht einen Schritt.

S. Der Thurm auf das Feld des Laufers seines Königs.

39.

W. Der Springer bietet auf dem vierten Felde des Laufers seines Königs Schach.

fer auf einem schwarzen Felde; so könnte sich der feindliche König zwischen eure beyden Bauern setzen.

x) Da sich der König auch auf das Feld seines Laufers begeben kann, so veranlaßt dieses noch eine Veränderung.

S. Der König geht auf das zweyte Feld seines Springers.

40.

W. Der Laufer geht auf das vierte Feld des Thurms des feindlichen Königs.

S. Man mag ziehen, was man will, so rückt der weisse in die Dame.

Erste Veränderung

des ersten Spiels, die beym zwölften Zuge der Schwarzen gemacht werden kann.

12.

Schw. Der Laufer des Königs nimmt den Laufer der feindlichen Königin.

13.

W. Die Königin nimmt dagegen den Laufer.

S. Der Laufer der Königin geht auf das dritte Feld ihres Königs.

14.

W. Der Springer des Königs nimmt das vierte Feld des Laufers seines Königs ein.

S. Die Königin geht auf das zweyte Feld ihres Königs.

15.

W. Der Springer nimmt den Laufer.

S. Die Königin nimmt dagegen den Springer.

16.

W. Der König rochirt auf der Seite seines Thurms.

S. Der Springer der Königin geht auf das zweyte Feld seiner Königin.

17.

W. Der Bauer des Laufers des Königs geht zwey Schritte.

S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

18.

W. Der Bauer des Thurms des Königs geht einen Schritt.

S. Der Springer des Königs auf sein eignes zweytes Feld.

19.

W. Der Bauer des Springers des Königs thut zwey Schritte.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

20.

W. Der Springer geht auf das zweyte Feld seines Königs.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

21.

W. Die Königin geht auf ihr zweytes Feld.
S. Der Springer der Königin auf sein drittes Feld.

22.

W. Der Springer auf das dritte Feld des Springers des Königs.
S. Der Springer der Königin auf das vierte Feld der Königin.

23.

W. Der Thurm der Königin geht auf das Feld ihres Königs.
S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des feindlichen Königs.

24.

W. Der Thurm nimmt den Springer.
S. Der Bauer nimmt den Thurm.

25.

W. Die Königin nimmt den Bauer.
S. Die Königin nimmt den Bauer des Thurms der feindlichen Königin.

26.

W. Der Bauer des Laufers des Königs thut einen Schritt.
S. Die Königin nimmt den Bauer des Springers der feindlichen Königin.

27.

W. Der Bauer des Laufers des Königs geht einen Schritt.

S. Der Springer auf das Feld seines Königs.

28.

W. Der Bauer des Springers des Königs geht einen Schritt.

S. Die Königin auf das vierte Feld der feindlichen Königin.

29.

W. Die Königin nimmt die Königin.

S. Der Bauer nimmt die weisse Königin wieder.

30.

W. Der Bauer des Königs thut einen Schritt.

S. Der Springer geht auf das dritte Feld seiner Königin.

31.

W. Der Springer geht auf das vierte Feld seines Königs.

S. Der Springer geht auf das vierte Feld des Laufers seines Königs.

32.

W. Der Thurm nimmt den Springer.

S. Der Bauer nimmt den Thurm wieder.

33.

W. Der Springer geht auf das dritte Feld der feindlichen Königin.

S. Der Bauer des Laufers des Königs thut einen Schritt; oder man mag ziehen, was man will, der Verlust des Spiels ist unvermeidlich.

34.

W. Der Bauer des Königs thut einen Schritt.

S. Der Thurm auf das Feld des Springers seiner Königin.

35.

W. Der Laufer bietet Schach.

S. Der König zieht sich zurück. Er hat nur ein einziges Feld, wohin er gehen kann.

36.

W. Der Springer gibt Schach.

S. Der König geht, wohin er kann.

37.

W. Der Springer geht auf das Feld der feindlichen Königin und bietet ein aufgedecktes Schach.

S. Der König, wohin er kann.

38.

W. Zieht den Bauer des Königs zur Dame und bietet Schachmat.

Zweyte Veränderung

des ersten Spiels, die sich bey dem 37sten Zuge anfängt.

37.

W. Der Bauer des Königs bietet Schach.
S. Der König geht auf das Feld seines Laufers.

38.

W. Der Thurm geht auf das Feld des Thurms seiner Königin.
S. Der Thurm bietet auf dem Felde des Springers der gegenseitigen Königin Schach.

39.

W. Der Thurm nimmt den schwarzen Thurm.
S. Der Springer nimmt den weissen Thurm.

40.

W. Der König geht auf das zweyte Feld seines Thurms.
S. Der Springer auf das dritte Feld des Laufers der weissen Königin.

41.

W. Der Springer geht auf das vierte Feld des Laufers seines Königs.
S. Der Springer auf das vierte Feld des gegenseitigen Königs.

42.

W. Der Springer nimmt den Bauer.

S. Der Thurm geht auf das vierte Feld des Springers seines Königs.

43.

W. Der Bauer des Königs geht einen Schritt und bietet Schach.

S. Der König auf das zweyte Feld seines Laufers.

44.

W. Der Laufer bietet auf dem dritten Felde des feindlichen Königs Schach.

S. Der König nimmt den Laufer.

45.

W. Der Bauer des Königs geht zur Dame und gewinnt das Spiel.

Zweytes Spiel,

worin drey Veränderungen vorkommen; die erste bey dem dritten, die andere bey dem achten, und die dritte bey dem sechs und zwanzigsten Zuge.

1.

Weiß. Der Bauer des Königs thut zwey Schritte.

S. Eben so.

2.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

S. Der Bauer des Laufers der Königin geht einen Schritt.

3.

W. Der Bauer der Königin geht zwey Schritte. a)

S. Der Bauer nimmt den Bauer. b)

4.

W. Die Königin schlägt den Bauer.

S. Der Bauer der Königin geht einen Schritt.

5.

W. Der Bauer des Laufers des Königs geht zwey Schritte.

a) Es ist unumgänglich nothwendig, diesen Bauer zwey Schritte thun zu lassen, um den Gegner zu verhindern, seine Bauern in die Mitte hervorzuziehen; welches er thun würde, indem er den Bauer seiner Königin zwey Schritte vorrückte, und damit euern Laufer angriffe; dadurch würde er euch den Vortheil des Zugs abgewinnen.

b) Wenn er, anstatt euern Bauer zu nehmen, den Bauer seiner Königin zwey Schritte vorgezogen hätte, so würde dieses das Spiel gänzlich verändern. Dieses gibt Gelegenheit zu der ersten Veränderung, die unten ausgeführt werden soll.

S. Der Läufer der Königin geht auf das dritte Feld ihres Königs. c)

6.

W. Der Laufer des Königs geht auf das dritte Feld seiner Königin.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

7.

W. Der Bauer des Königs geht einen Schritt.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

8.

W. Die Königin auf das zweyte Feld des Laufers ihres Königs.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers der Königin. d)

c) Er ziehet diesen Laufer aus einer doppelten Ursache. Einmal um den Bauer seiner Königin vorziehen zu können und dadurch dem Laufer seines Königs Platz zu machen; zweytens, um sich dem Laufer eures Königs entgegen zu setzen und sich dessen bey Gelegenheit, nach der im ersten Spiele vorgeschriebenen Regel, zu entledigen.

d) Wenn er, anstatt seine Steine hervor zu ziehen, wie er es eben mit seinem Springer gethan hat, fortführe seine Bauern vorrücken zu lassen, so könnte er gar leicht das Spiel verlieren. Denn man muß merken, daß ein Bauer oder sogar zwey, wenn sie zu weit vorrückten, so gut, als verlohren sind; es wäre denn, daß alle Steine freyes Feld hätten, sie

9.

W. Der Bauer des Laufers der Königin thut einen Schritt.

S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

10.

W. Der Bauer des Thurms des Königs geht einen Schritt.

S. Der Bauer des Thurms des Königs zwey Schritte. e)

zu unterstützen, und daß die nämlichen Bauern durch andere vertheidiget oder wieder ersetzt werden könnten. Dieser Fall soll der Gegenstand der zweyten Veränderung seyn, die unten vorkommen soll, und wodurch man sich überzeugen wird, daß zwey Bauern, die auf dem vierten Felde des Schachbrets neben einander Fronte machen, viel mehr werth sind, als die, die auf dem sechsten Felde stehen.

e) Er rückt diesen Bauer zwey Schritte vor, um das Eindringen eurer Bauern in die seinigen zu verhindern. Es ist zu bemerken, daß sich in der gegenwärtigen Stellung zwey gleiche Partheyen von Bauern auf dem Schachbrete befinden. Ihr habt vier von euern Bauern auf der Seite eures Königs gegen drey von den seinigen; und euer Gegner auch wieder vier von seinen Bauern auf der Seite seiner Königin gegen drey von euern Bauern stehen. Wer von beyden zuerst die Bauern seines Gegners, da, wo sie am stärksten sind, auseinander trennen kann, muß zuverlässig das Spiel gewinnen.

11.

W. Der Bauer des Springers des Königs geht einen Schritt. f)

S. Der Springer des Königs springt auf das dritte Feld seines Thurms.

12.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

S. Der Laufer des Königs auf das zweyte Feld seines Königs.

13.

W. Der Bauer des Thurms der Königin thut zwey Schritte.

S. Der Springer des Königs auf das vierte Feld seines Laufers.

14.

W. Der König geht auf das Feld seines Laufers.

S. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

15.

W. Der Bauer des Springers des Königs geht einen Schritt.

f) Dieser Zug ist sehr nothwendig, weil, wenn er den Bauer des Thurms seines Königs einen Schritt fortzöge, er die Kommunikation unter euern Bauern abschneiden würde. Der Bauer des Springers eures Königs wäre alsdann nicht im Stande, sich mit dem Bauer eures Laufers zu vereinigen, ohne sich der Gefahr auszusetzen, von dem Bauer seines Thurms genommen zu werden.

S. Der Springer gibt dem Könige und Thurm Schach.

16.

W. Der König geht auf das zweyte Feld seines Springers.

S. Der Springer nimmt den Thurm.

17.

W. Der König nimmt den Springer. g).

S. Die Königin geht auf ihr zweytes Feld.

18.

W. Die Königin geht auf das Feld des Springers ihres Königs. h)

S. Der Bauer des Thurms der Königin zwey Schritte.

g) Obgleich der Thurm ein wichtigerer Stein ist als der Springer, so ist doch vielleicht euer Spiel besser, als das seinige: weil, ungeachtet dieses Verlusts, euer König in Sicherheit ist, und ihr im Stande seyd, euern Angriff nach der einen oder der andern Seite zu thun, auf welcher der feindliche König rochiren möchte.

h) Es ist nothwendig, daß ihr eure Königin zieht, um den Bauer des Springers euers Königs zu bedecken, und dadurch zu verhindern, daß euer Gegner seinen Laufer nicht für eure zwey Bauern aufopfere, welches er sonst ohne Zweifel thun würde. Da die Stärke eures Spiels gegenwärtig auf euern Bauern beruht, so verlangt es sein Vortheil, sie zu trennen, und zwar um desto mehr, je mehr er durch dieses Mittel euch einen Angriff abgewänne, der euch den Verlust des Spiels zuziehen könnte.

19.

W. Der Laufer der Königin geht auf das dritte Feld ihres Königs. i)

S. Der Bauer des Springers der Königin einen Schritt.

20.

W. Der Springer der Königin geht auf das dritte Feld ihres Thurms.

S. Der König rochiret auf der Seite der Königin. k)

21.

W. Der Laufer des Königs gibt Schach.

S. Der König geht auf das zweyte Feld des Laufers seiner Königin.

22.

W. Der Springer der Königin geht auf das zweyte Feld seines Laufers. l)

S. Der Thurm der Königin auf sein Feld.

i) Ihr ziehet diesen Laufer in der Absicht, daß euer Gegner den Bauer des Laufers seiner Königin ziehen soll, wodurch ihr in wenig Zügen das Spiel gewinnen würdet; denn eure Springer erhielten auf diese Weise einen freyen Weg.

k) Der Gegner rochiret auf der Seite seiner Königin, um der Stärke eurer Bauern auf der Seite seines Königs auszuweichen, und zwar um so viel mehr, weil eure Bauern auf dieser Seite schon weiter vorgedrungen sind, als die auf der Seite eurer Königin.

l) Wenn ihr mit diesem Springer dem feindlichen Könige Schach geboten hättet, so hättet ihr euern Laufer in Verlegenheit gesetzt, und mehrere Züge eingebüßt. Ihr thatet also besser, daß ihr ihn zurück zogt.

23.

W. Der Laufer des Königs geht auf das vierte Feld des Springers der feindlichen Königin.

S. Die Königin auf ihr Feld. m)

24.

W. Der Bauer des Springers der Königin geht zwey Schritte.

S. Die Königin auf das Feld des Laufers ihres Königs.

25.

W. Der Bauer des Springers der Königin nimmt den Bauer des Laufers der schwarzen Königin.

S. Der Bauer des Springers der Königin nimmt den Bauer wieder.

26.

W. Der Springer des Königs geht auf das zweyte Feld seiner Königin. n)

S. Der Bauer auf dem vierten Felde des Laufers der Königin geht einen Schritt. o)

m) Er stellt die Königin deswegen wieder auf ihr Feld, um sie hernach auf das Feld des Laufers ihres Königs ziehen zu können und den Bauer des Laufers seiner Königin besser zu unterstützen.

n) Ihr ziehet diesen Springer, um euern Angriff auf seinen Bauer zu verfolgen.

o) Er ziehet diesen Bauer, um euch einen Zug zuvor zu kommen und den Springer eures Königs abzuhalten, sich auf das dritte Feld des

27.

W. Der Springer des Königs geht auf das dritte Feld seines Laufers.

S. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt. p)

28.

W. Der Laufer der Königin bietet Schach.

S. Der König geht auf das zweyte Feld des Springers seiner Königin.

29.

W. Der Laufer nimmt den Springer und gibt Schach.

S. Der König nimmt den Laufer.

30.

W. Der Springer des Königs bietet Schach.

S. Der König geht auf das zweyte Feld seiner Königin. q)

Springers eurer Königin zu setzen. Weil aber dieser Zug noch auf eine andere Art geschehen kann, so gibt dieses zu der dritten Veränderung Gelegenheit, die unten ausgeführet werden soll.

p) Euer Gegner mag ziehen, was er will, er verliert das Spiel, weil eure Springer freyen Eintritt in sein Spiel haben.

q) Wenn der schwarze König den Laufer eurer Königin nähme, so verlöhr er seine Königin durch ein aufgedecktes Schach; und wenn er seinen König auf ein anderes Feld zurück zöge, so verlöhr er den Laufer seiner Königin.

31.

W. Der Bauer des Laufers des Königs geht einen Schritt.

S. Der Laufer der Königin auf das Feld des Springers ihres Königs.

32.

W. Der Bauer des Königs gibt Schach.

S. Der König geht auf sein Feld.

33.

W. Der Springer des Königs auf das vierte Feld des Springers der feindlichen Königin.

S. Der Laufer des Königs geht auf das dritte Feld seiner Königin.

34.

W. Die Königin auf ihr viertes Feld. r)

S. Verlohren.

Erste Veränderung

des zweyten Spiels bey dem dritten Zuge der Schwarzen.

3.

W. Der Bauer der Königin zwey Schritte.

S. Eben so.

r) Die Königin nimmt hierauf den Bauer der feindlichen Königin, bringt alle Steine unter ihre Gewalt und gewinnt das Spiel.

4.

W. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer.

S. Der Bauer des Laufers der Königin nimmt den Bauer wieder.

5.

W. Der Laufer gibt Schach.

S. Der Laufer deckt das Schach.

6.

W. Der Laufer nimmt den Laufer.

S. Der Springer nimmt den Laufer wieder.

7.

W. Der Bauer der Königin nimmt den Bauer.

S. Der Springer nimmt den Bauer wieder.

8.

W. Die Königin geht auf das zweyte Feld ihres Königs.

S. Eben so.

9.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

S. Der König rochirt.

10.

W. Der Laufer rückt auf das vierte Feld des Laufers seines Königs.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

11.

W. Der König rochirt.

S. Die Königin nimmt die Königin.

12.

W. Der Springer des Königs nimmt die Königin wieder.

S. Der Bauer der Königin geht einen Schritt.

13.

W. Der Springer der Königin auf das vierte Feld ihres Königs.

S. Der Bauer des Laufers des Königs geht einen Schritt.

14.

W. Der Bauer des Thurms des Königs zwey Schritte.

S. Der Bauer des Thurms des Königs auch zwey Schritte.

15.

W. Der Thurm des Königs auf sein drittes Feld.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Thurms.

16.

W. Der Laufer nimmt den Springer.

S. Der Thurm nimmt den Laufer wieder.

17.

W. Der Thurm des Königs geht auf das dritte Feld seiner Königin.

S. Der Thurm der Königin auf das Feld ihres Königs.

18.

W. Der Springer des Königs nimmt den Bauer.

S. Der Springer geht auf das vierte Feld des Springers der feindlichen Königin.

19.

W. Der Thurm des Königs geht auf das dritte Feld seines Königs.

S. Der Springer nimmt den Bauer des Thurms und gibt Schach.

20.

W. Der König geht auf das Feld des Springers seiner Königin.

S. Der Springer zieht sich zurück.

21.

W. Der Springer gibt dem König Schach, u. s. w.

Zweyte Veränderung

bey dem achten Zuge der Schwarzen.

8.

W. Die Königin geht auf das zweyte Feld des Laufers ihres Königs.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

9.

W. Der Laufer des Königs geht auf das zweyte Feld seines Königs.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

10.

W. Der Bauer des Laufers der Königin geht einen Schritt.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

11.

W. Der Laufer des Königs auf sein drittes Feld.

S. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld seiner Königin.

12.

W. Der Bauer des Springers der Königin geht einen Schritt.

S. Der Bauer des Springers der Königin zwey Schritte.

13.

W. Der Bauer des Thurms der Königin zwey Schritte.

S. Der Bauer des Laufers der Königin nimmt den Bauer.

14.

W. Der Bauer des Thurms der Königin nimmt den andern Bauer.

S. Der Laufer der Königin nimmt den feindlichen Laufer.

15.

W. Der Springer des Königs nimmt den Laufer.

S. Der Springer der Königin geht auf das zweyte Feld seiner Königin.

16.

W. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs.

S. Der Thurm der Königin auf das Feld des Springers seiner Königin.

17.

W. Der Bauer des Laufers der Königin geht einen Schritt.

S. Der Springer der Königin auf sein drittes Feld.

18.

W. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des Springers der feindlichen Königin.

19.

W. Der König rochiret und muß hernach das Spiel gewinnen, weil alle seine Bauern auf der rechten Seite unterstützt sind, und die zwey Bauern seines Gegners, da sie getrennt sind, verlohren gehen müssen.

Dritte und letzte Veränderung des zweyten Spiels, die bey dem 26sten Zuge anfängt.

26.

W. Der Springer des Königs geht auf das zweyte Feld seiner Königin.

S. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt.

27.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Springers seiner Königin.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

28.

W. Der Laufer der Königin gibt Schach.

S. Der König geht auf das zweyte Feld des Springers der Königin.

29.

W. Der Springer des Königs gibt auf dem vierten Felde des Laufers der schwarzen Königin Schach.

S. Der Laufer des Königs nimmt den Springer.

30.

W. Der Laufer der Königin nimmt den Laufer.

S. Die Königin auf das Feld ihres Laufers.

31.

W. Der Thurm auf das Feld des Springers seiner Königin.

S. Der König auf das zweyte Feld des Laufers der Königin.

32.

W. Der Laufer der Königin gibt auf dem dritten Felde der gegenseitigen Königin Schach.

S. Der König geht auf das Feld seiner Königin.

33.

W. Die Königin bietet auf dem dritten Felde des Springers der feindlichen Königin Schach.

S. Der König geht auf sein Feld oder auf das andere: er verliert das Spiel.

Drittes Spiel,

worin der Schwarze anfängt.

(Dieses Spiel ist nicht vollkommen regelmäßig; aber die ersten Züge der Weissen sind sehr gut, besonders wenn man dem andern vorgiebt.

1.

Schwarz. Der Bauer des Königs geht zwey Schritte.

Weiß. Auf die nämliche Art.

2.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

3.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

W. Der Bauer des Laufers des Königs zwey Schritte. a)

4.

S. Der Bauer der Königin thut einen Schritt.

W. Der Bauer des Laufers der Königin auch einen Schritt.

5.

S. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer. b)

a) Es ist immer ein Vortheil, wenn ihr den Bauer des Laufers euers Königs gegen den Bauer des gegenseitigen Königs vertauscht; weil auf diese Art die Bauern eures Königs und eurer Königin sich auf die Mitte des Schachbrets stellen können. Außerdem ist auch euer Thurm, wenn ihr zur Rechten rochirt, dadurch frey und im Stande, schon vom Anfange des Spiels an zu agiren, wie man solches aus der Veränderung bey diesem dritten Zuge ersehen soll.

b) Wenn euer Gegner den Bauer des Laufers nicht nehmen will so müßt ihr ihn dennoch stehen und dem Wegnehmen ausgesetzt seyn lassen, auch ihn nicht eher weiter vorrücken, als bis er rochiret hat. Aber alsdann müßt ihr

W. Der Laufer der Königin nimmt den Bauer wieder.

6.

S. Der Laufer der Königin geht auf das vierte Feld des Springers des weissen Königs.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers. c)

7.

S. Der Springer der Königin auf ihr zweytes Feld.

W. Der Bauer der Königin thut einen Schritt.

8.

S. Der Laufer zieht sich zurück.

auch mit euern Bauern auf dem rechten Flügel seine Bauern, die seinen König bedecken, angreifen, wie solches in der zweyten Veränderung unten erklärt werden wird. Es ist auch zu merken, und als eine Hauptregel zu beobachten, daß man sich nicht leicht entschließen müsse, die Bauern auf dem rechten oder linken Flügel zu ziehen, ehe und bevor der feindliche König rochirt hat; weil er sich immer nach der Seite hinziehen wird, wo eure Bauern noch am wenigsten vorgerückt und mithin am wenigsten im Stande sind, ihm zu schaden.

c) Wenn er den Springer mit seinem Laufer nähme, so müßtet ihr ihm diesen wieder mit euerm Bauer nehmen, um die Stärke eurer Bauern gegen das Centrum des Schachbrets zu bringen.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld seiner Königin. d)

9.

S. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

W. Eben so.

10.

S. Der König rochirt auf der Seite seines Thurms. e)

W. Der Springer der Königin geht auf das zweyte Feld derselben.

d) Dieses Feld ist nach dem vierten Felde des Laufers eurer Königin der beste Platz, den der Laufer eures Königs einnehmen kann. Hier kann euch dieser Laufer dazu dienen, den Angriff auf den Bauer des Thurms seines Königs zu thun, im Fall dieser zur linken Seite rochirt.

e) Hätte er auf der Seite seiner Königin rochirt, so müßtet ihr nothwendig auf der Seite eures Königs rochiren, um hernach mit mehr Bequemlichkeit mit euern Bauern zur Linken angreifen zu können. Noch ist hier als eine Hauptregel anzumerken, daß, da es öfters gefährlich ist, seinen Gegner zu frühzeitig anzugreifen, ihr euch in euerm Angriff nie übereilen müßt, ehe und bevor eure Bauern alle so wohl durch sich selbst und durch eure Hauptsteine gut unterstützt sind. Ohne diese Vorsicht sind dergleichen Angriffe gänzlich fruchtlos, wie man unten aus der dritten Veränderung, die bey diesem Zuge gemacht werden kann, ersehen wird.

11.

S. Der Springer des Königs auf das vierte Feld seines Thurms. f)

W. Die Königin auf das dritte Feld ihres Königs.

12.

S. Der Springer des Königs nimmt den Laufer. g)

W. Die Königin nimmt den Springer.

13.

S. Der Laufer der Königin nimmt den Springer. h)

W. Der Bauer nimmt den Laufer.

f) Er zieht den Springer, um dem Bauer des Laufers seines Königs Platz zu machen, und denselben hernach, in der Absicht die Linie eurer Bauern zu durchbrechen, zwey Schritte vorrücken zu lassen.

g) Wenn er, anstatt euern Laufer zu nehmen, den Bauer des Laufers seines Königs zwey Schritte vorgezogen hätte, so hättet ihr seine Königin mit dem Laufer eurer Königin angreifen, und hernach auf euern folgenden Zug den Bauer des Thurms eures Königs auf seinen Laufer anrücken lassen müssen, um ihn zu nöthigen, euern Springer zu nehmen. In diesem Falle würde es euer Vortheil erfodert haben, seinen Laufer wieder mit dem Bauer zu nehmen, um den Bauer eures Königs desto nachdrücklicher zu unterstützen und ihn, im Fall er genommen werden sollte, wieder ersetzen zu können.

h) Wenn er diesen Springer nicht nähme, so würde sein Laufer von euern Bauern einge-

14.

S. Der Bauer des Laufers des Königs geht zwey Schritte.

W. Die Königin auf das dritte Feld des Springers ihres Königs.

15.

S. Der Bauer des Laufers des Königs nimmt den Bauer.

W. Der Bauer des Laufers des Königs nimmt ihn wieder.

16.

S. Der Thurm des Königs geht auf das dritte Feld des Laufers seines Königs. i)

W. Der Bauer des Thurms des Königs geht zwey Schritte. k)

17.

S. Der Thurm der Königin auf das Feld des Laufers ihres Königs.

W. Der König rochirt auf der Seite seiner Königin.

schlossen werden; dadurch würde er drey Züge vergeblich thun müssen, welches den gänzlichen Ruin seines Spiels nach sich ziehen würde.

i) Er ziehet diesen Thurm, um eure Königin anzugreifen und zu verjagen, oder seinen Thurm im Nothfall durch seinen andern Thurm zu verdoppeln.

k) Ihr ziehet diesen Bauer zwey Schritte, um eurer Königin Platz zu machen, im Falle sie der Gegner mit dem Thurme seines Königs angreifen sollte.

18.

S. Der Bauer des Laufers der Königin geht zwey Schritte.

W. Der Bauer des Königs einen Schritt. 1)

19.

S. Der Bauer der Königin nimmt den Bauer.

W. Der Bauer der Königin thut einen Schritt.

1) Dieser Zug ist schwer zu begreifen und zu erklären. Vor allen Dingen ist nöthig zu bemerken, daß, wenn man eine Reihe Bauern hat, die hinter einander auf den Feldern von einerley Farbe stehen, man trachten müsse, denjenigen, der an der Spitze steht, auf seinem Posten zu erhalten. Da der Bauer eures Königs nicht auf der nemlichen Farbe oder in einer schräaen Linie mit den übrigen steht, so zog euer Gegner den Bauer des Laufers seiner Königin aus einer doppelten Ursache: einmal, um euch zu nöthigen, den Bauer eurer Königin vorzuziehen, der sonst durch den Bauer seiner Königin aufgehalten werden und dadurch verursachen würde, daß der Bauer eures Königs, der zurück geblieben wäre, euch ganz unnütz und unbrauchbar bliebe. Die andere Ursache ist, er will zugleich den Laufer eures Königs verhindern, auf den Bauer des Thurms seines Königs zu stoßen; und um deswillen müßt ihr den Bauer eures Königs auf den Thurm ziehen und ihn sogar aufopfern, weil euer Gegner, indem er ihn nimmt, dem Bauer eurer Königin einen freyen Weg eröfnet; diesen Bauer müßt ihr hierauf weiter vorrücken und durch eure andern Bauern unterstützen lassen, um ihn in der Folge zur Dame zu führen oder einen andern Vortheil von ihm zu ziehen, der beträchtlich genug ist, um euch das Spiel gewinnen zu machen.

20.

S. Der Laufer geht auf das zweyte Feld des Laufers seiner Königin.

W. Der Springer auf das vierte Feld seines Königs. m)

21.

S. Der Thurm des Königs auf das dritte Feld des Laufers des weissen Königs.

W. Die Königin auf das zweyte Feld des Springers ihres Königs.

22.

S. Die Königin auf das zweyte Feld des Laufers ihres Königs. n)

Es ist wahr, der Bauer seiner Königin hat, allem Anschein nach, den nemlichen Vortheil, zur Dame ziehen zu können, ohne von euern Bauern daran verhindert zu werden; allein der Unterschied ist dennoch groß, indem sein Bauer, da er abgeschnitten ist, und mit keinem von seinen übrigen Bauern wieder vereiniget, noch durch einen derselben unterstützt werden kann, immer in Gefahr steht, im Fortrücken von jedem eurer Steine, die auf ihn losgehen, genommen zu werden. Dieser Zug ist, wie ich bereits bemerkt habe, sehr schwer, und es muß ein guter Spieler seyn, der ihn richtig beurtheilen will.

m) Es war nöthig, diesen Springer zu ziehen, um den Bauer seines Königs am Vorrücken zu hindern, und zwar um so mehr, da eben dieser Bauer in seiner gegenwärtigen Stellung seinem Laufer, ja sogar seinem Springer, den Weg versperrt.

n) Der Gegner zieht die Königin, um auf den künftigen Zug Schach zu bieten. Wenn er

W. Der Springer auf das vierte Feld des Springers des feindlichen Königs.

23.

S. Die Königin bietet Schach.

W. Der König geht auf das Feld des Springers seiner Königin.

24.

S. Der Thurm nimmt den Laufer. o)

W. Der Thurm nimmt den Thurm wieder.

25.

S. Die Königin geht auf das vierte Feld des Laufers ihres Königs.

W. Die Königin auf das vierte Feld ihres Königs. p)

aber anstatt dieses Zugs den Bauer des Thurms seines Königs gezogen hätte, um den Zug eures Springers zu verhindern, so hättet ihr dagegen den Bauer eurer Königin einen Schritt thun lassen müssen, und ihr würdet durch diesen Zug das Spiel gewonnen haben.

o) Er nimmt diesen Laufer, um den Bauer des Thurms seines Königs zu erhalten, und zwar noch aus dem besondern Grunde, weil dieser Laufer ihm vor allen euern Steinen am meisten im Wege steht, und weil er durch diesen Zug den Thurm eurer Königin mit seiner Königin im Schach erhalten kann.

p) Wenn ihr am Ende des Spiels einen Thurm für einen Laufer bekommen habt, so verlangt es euer Vortheil, Königin gegen Königin umzutauschen, weil euch die seinige in ihrer gegenwärtigen Stellung hinderlich ist; er ist auch genöthiget sie zu nehmen, um das Schachmat zu vermeiden.

26.

S. Die Königin nimmt die Königin.

W. Der Springer nimmt die Königin.

27.

S. Der Thurm geht auf das vierte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

W. Der Springer auf das vierte Feld des Springers des schwarzen Königs.

28.

S. Der Bauer des Laufers der Königin geht einen Schritt.

W. Der Thurm der Königin auf das dritte Feld des Springers ihres Königs.

29.

S. Der Springer auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

W. Der Springer auf das dritte Feld des schwarzen Königs.

30.

S. Der Springer nimmt den Springer.

W. Der Bauer nimmt den Springer.

31.

S. Der Thurm geht auf das dritte Feld des Laufers seines Königs.

W. Der Thurm des Königs auf das Feld seiner Königin q)

q) Man muß sich der Oefnungen bemächtigen, um die Thürme in Bewegung zu setzen, hauptsächlich zu Ende des Spiels.

32.

S. Der Thurm nimmt den Bauer.

W. Der Thurm des Königs geht auf das zweyte Feld der schwarzen Königin, und gewinnt das Spiel.

Erste Veränderung

im dritten Spiele, die bey dem dritten Zuge der Schwarzen anfängt.

3.

S. Der Bauer der Königin geht zwey Schritte.

W. Der Bauer des Laufers des Königs auch zwey Schritte.

4.

S. Der Bauer der Königin nimmt den Bauer.

W. Der Bauer des Laufers des Königs nimmt den Bauer.

5.

S. Der Springer des Königs geht auf das vierte Feld des Springers des weissen Königs.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

6.

S. Der Bauer des Laufers des Königs zwey Schritte.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

7.

S. Der Bauer des Laufers der Königin zwey Schritte.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

8.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

W. Der Springer des Königs auf das zweyte Feld seines Königs.

9.

S. Der Bauer des Thurms des Königs zwey Schritte.

W. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

10.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Thurms.

W. Der König rochiret.

11.

S. Der Springer der Königin auf das vierte Feld ihres Thurms.

W. Der Laufer gibt Schach.

12.

S. Der Laufer bedeckt das Schach.

W. Der Laufer nimmt den Laufer.

13.

S. Die Königin nimmt den Laufer wieder.

W. Der Bauer der Königin thut einen Schritt.

14.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

W. Der Bauer des Springers der Königin zwey Schritte.

15.

S. Der Bauer des Laufers der Königin nimmt im Vorbeygehn.

W. Der Bauer des Thurms nimmt den Bauer wieder.

16.

S. Der Bauer des Springers der Königin thut einen Schritt.

W. Der Laufer der Königin geht auf das dritte Feld ihres Königs.

17.

S. Der Laufer auf das zweyte Feld seines Königs.

W. Der Springer des Königs auf das vierte Feld des Laufers seines Königs.

18.

S. Der Springer des Königs auf sein Feld.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Springers des feindlichen Königs.

19.

S. Der Thurm des Königs auf sein zweytes Feld.

W. Der Bauer des Königs einen Schritt.

20.

S. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Springers.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

21.

S. Der Laufer des Königs auf sein drittes Feld.

W. Der Thurm des Königs nimmt den Bauer.

22.

S. Der König rochiret.

W. Der Thurm des Königs nimmt den Springer der schwarzen Königin.

23.

S. Der Bauer nimmt den Thurm.

W. Der Thurm der Königin nimmt den Bauer.

24.

S. Der Bauer des Thurms der Königin geht einen Schritt.

W. Der Thurm bietet Schach.

25.

S. Der König zieht sich hinter die Königin.

W. Der Thurm auf das zweyte Feld des Laufers der feindlichen Königin.

26.

S. Die Königin auf das vierte Feld ihres Springers.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Thurms.

27.

S. Die Königin auf das vierte Feld des Laufers ihres Königs.

W. Der Springer der Königin auf das vierte Feld ihres Laufers.

28.

S. Die Königin nimmt den Springer, da sie nichts bessers thun kann.

W. Der Laufer bietet Schach.

29.

S. Der König zieht sich auf das Feld des Thurms seiner Königin zurück.

W. Der Springer gibt Schach und Mat.

Zweyte Veränderung,

die bey dem fünften Zuge der Schwarzen anfängt.

5.

S. Der König rochiret.

W. Der Bauer des Laufers des Königs geht einen Schritt.

6.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

W. Die Königin auf das dritte Feld des Laufers ihres Königs.

7.

S. Der Bauer der Königin nimmt den Bauer.

W. Der Bauer der Königin nimmt den Bauer wieder.

8.

S. Der Bauer des Thurms der Königin zwey Schritte.

W. Der Bauer des Springers des Königs zwey Schritte.

9.

S. Die Königin auf ihr drittes Feld.

W. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

10.

S. Der Springer des Königs auf das Feld seines Königs.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

11.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

W. Die Königin auf das vierte Feld des Thurms des feindlichen Königs.

12.

S. Der Bauer des Springers der Königin zwey Schritte.

W. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

13.

S. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

W. Der Laufer des Königs nimmt den Bauer des Laufers des schwarzen Königs.

14.

S. Der König geht auf das Feld seines Thurms.

W. Der Laufer der Königin nimmt den Bauer des Thurms des feindlichen Königs.

15.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

W. Die Königin geht auf das vierte Feld des Thurms ihres Königs, und gewinnt in der Folge das Spiel.

Dritte Veränderung,

die bey dem zehnten Zuge der Schwarzen anfängt.

10.

S. Der König rochiret auf der Seite seiner Königin.

W. Der König rochiret auf der Seite seines Thurms.

11.

S. Der Bauer des Thurms des Königs geht einen Schritt.

W. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld der Königin.

12.

S. Der Bauer des Springers des Königs zwey Schritte.

W. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs.

13.

S. Der Thurm der Königin auf das Feld des Springers ihres Königs.

W. Der Bauer des Springers der Königin zwey Schritte.

14.

S. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

W. Der Bauer des Thurms der Königin zwey Schritte.

15.

S. Der Laufer nimmt den Springer.

W. Die Königin nimmt den Laufer wieder.

16.

S. Der Bauer des Springers des Königs geht einen Schritt.

W. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

17.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.
W. Der Bauer des Thurms der Königin einen Schritt.

18.

S. Der Laufer auf das zweyte Feld des Laufers seiner Königin.
W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

19.

S. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.
W. Der Thurm des Königs auf das Feld des Springers seiner Königin.

20.

S. Der Thurm des Königs auf sein viertes Feld.
W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

21.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.
W. Der Bauer des Königs einen Schritt.

22.

S. Der Springer des Königs auf das Feld seines Königs.

W. Der Bauer des Springers der Königin einen Schritt.

23.

S. Der Bauer nimmt den Bauer.
W. Der Thurm des Königs nimmt den Bauer wieder.

24.

S. Der Bauer des Thurms der Königin einen Schritt.
W. Der Thurm des Königs auf das vierte Feld des Springers seiner Königin.

25.

S. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt.
W. Der Laufer des Königs nimmt den Bauer des Thurms der Königin.

26.

S. Der Bauer nimmt den Laufer.
W. Die Königin nimmt den Bauer und gibt Schach.

27.

S. Der König zieht sich zurück.
W. Die Königin bietet Schach.

28.

S. Der Springer bedeckt das Schach.
W. Der Bauer des Thurms der Königin geht einen Schritt.

29.

S. Der König auf das zweyte Feld seiner Königin.

W. Die Königin nimmt den Bauer der feindlichen Königin und gibt Schach.

30.

S. Der König zieht sich zurück.

W. Der Bauer des Thurms der Königin geht einen Schritt, und gewinnt durch mehrere Mittel sichtbarlich das Spiel, ohne weiter zu rücken.

Viertes Spiel,

worin zwey Veränderungen vorkommen, die erste bey dem fünften, und die zweyte bey dem sechsten Zuge.

I.

Schwarz. Der Bauer des Königs geht zwey Schritte.

Weiß. Eben so.

2.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt. a)
W. Der Bauer der Königin zwey Schritte.

3.

S. Der Bauer nimmt den Bauer.
W. Die Königin nimmt den Bauer wieder.

4.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt. b)
W. Der Bauer des Laufers des Königs zwey Schritte.

5.

S. Der Bauer des Laufers des Königs zwey Schritte. c)

a) Es ist schlecht gespielt, wenn man auf den zweyten Zug diesen Bauer vorrückt, weil ihr, indem ihr den Bauer eurer Königin zwey Schritte vorgehn lasset, den Vortheil des Angriffs über euern Gegner gewinnet.

b) Wenn er, anstatt diesen Bauer zu ziehen, den Springer des Königs auf das zweyte Feld seines Königs gestellet hätte, so hättet ihr den Bauer eures Königs sogleich vorziehen, und ihn hernach durch den Bauer des Laufers eures Königs unterstützen müssen.

c) Wenn er, anstatt diesen Bauer zu spielen, den Laufer seiner Königin auf das dritte Feld seines Königs gezogen hätte, so hättet ihr den Laufer eures Königs auf das dritte Feld seiner Königin ziehen müssen; und auf diese Art würde die Stellung des Spiels der Stellung beym

W. Der Bauer des Königs einen Schritt. d)

6.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt. e)
W. Die Königin auf das zweyte Feld des Laufers ihres Königs.

sechsten Zuge des zweyten Spiels gleich seyn. Wenn er aber eure Königin mit dem Bauer des Laufers seiner Königin angegriffen hätte, so würde er schlecht gespielt haben; weil der Bauer, der vor den beyden andern, zur Seite seiner Königin, an der Spitze steht, zurück bleiben würde. Man sehe über diesen Punkt die Anmerkung (l) zum achtzehnten Zuge des dritten Spiels. Eine Veränderung, die wir bey diesem Zuge unten geben wollen, wird der Sache noch mehr Licht geben.

d) Es ist eine Hauptregel, daß ihr immer vermeiden müsset, den Bauer eures Königs gegen den Bauer des Laufers des feindlichen Königs umzutauschen. Eben diese Regel findet in Ansehung des Bauers der Königin statt, der eben so wenig gegen den Bauer des Laufers der Königin ausgewechselt werden darf, weil bereits erwiesen ist, daß die Bauern des Königs und der Königin vorzüglicher sind, als die übrigen; denn, wenn sie die Mitte des Schachbrets einnehmen, so verhindern sie die Steine eures Gegners, vortheilhafte Stellungen zu nehmen.

e) Wenn der Schwarze, anstatt diesen Bauer vorzuziehen, den Bauer eures Königs genommen hätte, so hättet ihr ihm seine Königin und hierauf seinen Bauer nehmen müssen; indem ihr ihn am Rochiren verhindert, so behaltet ihr den Vortheil des Angriffs über ihn. Weil er aber auch seine Königin auf das zweyte Feld

7.

S. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

8.

S. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld der Königin.

W. Der Springer des Königs auf das vierte Feld seiner Königin.

9.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

W. Der Bauer des Laufers der Königin geht einen Schritt.

10.

S. Die Königin auf das dritte Feld ihres Springers.

W. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs.

11.

S. Der Laufer des Königs nimmt den Springer.

W. Der Bauer nimmt den Laufer. f)

ihres Laufers ziehen könnte, so müssen wir hier noch einer Veränderung gedenken.

f) Wenn man von einander abgesonderte Bauern hat, so muß man immer den stärkern Haufen zu vermehren suchen, indem man so viel

12.

S. Der Springer des Königs geht auf das zweyte Feld seines Königs.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld seiner Königin.

13.

S. Der König rochiret nach der Seite seines Thurms zu.

W. Der Bauer des Thurms des Königs thut einen Schritt.

14.

S. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Laufers. g)

W. Der Bauer des Springers des Königs zwey Schritte.

15.

S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

W. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

Bauern als möglich ist auf die Mitte des Schachbrets bringt.

g) Da die Königin auf dem Platze, wo sie steht, keinen Nutzen schafft, so zieht er sie zurück, um seinen Bauern Platz zu machen, und sie gegen euch anrücken zu lassen.

h) Durch das Vorziehen dieses Bauers versperret ihr zwar das Spiel; ihr werdet aber immer im Stande seyn, mit dem Bauer des Thurms eures Königs eine Oeffnung zu machen, sobald eure Steine bereit sind, den Angriff zu thun und denselben zu unterstützen.

16.

S. Der Bauer des Springers der Königin einen Schritt.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

17.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

W. Der König rochiret auf der Seite seiner Königin. i)

18.

S. Der Bauer nimmt den Bauer.

W. Der Laufer nimmt den Bauer wieder.

19.

S. Der Springer der Königin geht auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

W. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt. k)

i) Ihr rochiret auf der Seite eurer Königin, um auf eurer rechten Seite freyer angreifen zu können. Nähmt ihr aber, anstatt zu rochiren, den euch angebotenen Bauer, so würden sich die Bauern eures Gegners gleich in der Mitte vereinigen, und euern Steinen den freyen Gang hemmen.

k) Hättet ihr den Springer mit dem Laufer eurer Königin genommen, so würdet ihr den eben erwähnten Fehler begangen haben, und dadurch wiederum verursachen, daß sich seine Bauern in der Mitte des Schachbrets vereinigten.

20.

S. Der Springer nimmt den Laufer des Königs.

W. Der Thurm nimmt den Springer wieder.

21.

S. Der Laufer der Königin auf das zweyte Feld des Laufers ihres Königs. l)

W. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

22.

S. Der Bauer des Springers der Königin geht einen Schritt. m)

W. Der Thurm der Königin auf das dritte Feld des Thurms ihres Königs.

23.

S. Der Bauer des Springers der Königin einen Schritt.

W. Der Bauer des Königs einen Schritt.

24.

S. Der Laufer auf das Feld seines Königs. n)

l) Er ziehet diesen Laufer in der Absicht, den Bauer des Springers seines Königs wieder zu ersetzen, im Falle dieser genommen werden sollte.

m) Er ziehet diesen Bauer, um den Springer anzugreifen, der euern König deckt; indem er nichts besseres thun kann, denn er würde eben so gut verlieren, wenn er auch den Bauer nähme.

n) Er verlöhre ebenfalls, wenn er euern Bauer mit seinem Laufer nähme.

W. Der Bauer des Thurms des Königs nimmt den Bauer. o)

25.

S. Der Laufer nimmt den Bauer wieder.

W. Der Thurm nimmt den Bauer des Thurms des schwarzen Königs.

26.

S. Der Laufer nimmt den Thurm.

W. Der Thurm des Königs nimmt den Laufer.

27.

S. Der König nimmt den Thurm.

W. Die Königin gibt auf dem vierten Felde des Thurms ihres Königs Schach.

28.

S. Der König auf das Feld seines Springers, weil er keinen andern Platz hat.

W. Die Königin gibt Schach und Mat.

Erste Veränderung

im vierten Spiele bey dem fünften Zuge der Schwarzen.

5.

S. Der Bauer des Laufers der Königin geht einen Schritt.

o) Es ist zu bemerken, daß, wenn es gelingt, mit zwey oder drey Bauern eine Oeffnung bey dem Könige zu machen, das Spiel unumgänglich gewonnen ist.

W. Der Laufer des Königs bietet Schach.

6.

S. Der Laufer deckt das Schach.

W. Der Laufer nimmt den Laufer.

7.

S. Die Königin nimmt den Laufer wieder.

W. Die Königin auf ihr drittes Feld.

8.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

W. Der Bauer des Laufers der Königin geht zwey Schritte.

9.

S. Der Springer der Königin auf das vierte Feld des Springers der feindlichen Königin.

W. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

10.

S. Der Laufer des Königs auf das zweyte Feld seines Königs.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

11.

S. Der Laufer des Königs auf sein drittes Feld.

W. Der Springer der Königin auf das vierte Feld der feindlichen Königin.

12.

S. Der Springer der Königin nimmt den Springer.

W. Der Bauer des Königs nimmt den Springer wieder, und gibt Schach.

13.

S. Der Springer auf das zweyte Feld seines Königs.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

14.

S. Der König rochiret auf der Seite seines Thurms.

W. Die Königin geht auf ihr drittes Feld.

15.

S. Der Thurm des Königs auf das Feld seines Königs.

W. Der König auf das zweyte Feld seines Laufers.

16.

S. Der Springer auf das vierte Feld des Laufers seines Königs.

W. Der Bauer des Thurms des Königs zwey Schritte.

17.

S. Der Springer auf das vierte Feld der feindlichen Königin.

W. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs.

18.

S. Der Springer nimmt den Springer.

W. Der König nimmt den Springer wieder.

19.

S. Der Laufer nimmt den Bauer des Springers der Königin.

W. Der Thurm der Königin greift den Laufer an.

20.

S. Der Laufer entweicht auf sein drittes Feld.

W. Der Bauer des Springers des Königs zwey Schritte.

21.

S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

W. Eben so.

22.

S. Der Laufer auf das zweyte Feld des Springers seines Königs.

W. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

23.

S. Der Thurm des Königs auf das zweyte Feld seines Königs.

W. Der Thurm des Königs auf sein viertes Feld.

24.

S. Der Thurm der Königin auf das Feld ihres Königs.

W. Der Laufer auf das zweyte Feld seiner Königin.

25.

S. Der Thurm des Königs auf das vierte Feld des feindlichen Königs.

W. Der Bauer des Thurms nimmt den Bauer.

26.

S. Der Bauer des Thurms nimmt den Bauer.

W. Der Thurm der Königin auf das Feld des Thurms ihres Königs.

27.

S. Der Bauer des Springers der Königin geht zwey Schritte.

W. Der Laufer auf das dritte Feld des Laufers seiner Königin.

28.

S. Der Thurm gibt Schach.

W. Der König auf das zweyte Feld seines Laufers.

29.

S. Der Thurm nimmt die Königin.

W. Der Thurm gibt auf dem Felde des Thurms des feindlichen Königs Schach und hernach Mat.

Zweyte Veränderung

im vierten Spiele, bey dem sechsten Zuge der Schwarzen.

6.

S. Die Königin geht auf das zweyte Feld ihres Laufers.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

7.

S. Der Bauer der Königin nimmt den Bauer.

W. Der Bauer schlägt den Bauer wieder.

8.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

W. Die Königin auf das vierte Feld der feindlichen Königin.

9.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

10.

S. Der Springer der Königin auf das vierte Feld des Springers der feindlichen Königin.

W. Die Königin auf ihr Feld.

11.

S. Der Bauer des Thurms der Königin einen Schritt.

W. Der Bauer des Thurms der Königin zwey Schritte.

12.

S. Der Springer des Königs auf das zweyte Feld seines Königs.

W. Der König rochiret.

13.

S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

W. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des Springers des feindlichen Königs.

14.

S. Der Laufer des Königs auf das zweyte Feld seines Springers.

W. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

15.

S. Der Springer des Königs auf sein Feld.

W. Der Laufer der Königin nimmt den Laufer.

16.

S. Die Königin nimmt den Laufer wieder.

W. Der Springer des Königs auf das vierte Feld des Springers des feindlichen Kö-nigs.

17.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Thurms.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

18.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

W. Die Königin auf das vierte Feld der feindlichen Königin.

19.

S. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

W. Die Königin auf das dritte Feld der feindlichen Königin.

20.

S. Der Laufer der Königin auf das zweyte Feld der Königin.

W. Der Bauer des Königs geht einen Schritt.

21.

S. Der Laufer der Königin auf sein drittes Feld.

W. Der Thurm der Königin auf das Feld seiner Königin.

22.

S. Der Springer des Königs auf das vierte Feld des Springers des feindlichen Königs.

W. Die Königin bietet auf dem zweyten Felde der feindlichen Königin Schach.

23.

S. Der Laufer nimmt die Königin.

W. Der Bauer nimmt den Laufer und bietet zugleich Schach.

24.

S. Der König geht auf das Feld seiner Königin.

W. Der Springer bietet auf dem dritten Felde des feindlichen Königs Schach und Mat.

Erstes Gambit,

worin sieben Veränderungen vorkommen; zwey auf den vierten, eine auf den fünften, eine auf den sechsten; zwey auf den siebenten und die letzte auf den achten Zug.

1.

Weiß. Der Bauer des Königs geht zwey Schritte.

Schwarz. Eben so.

2.

W. Der Bauer des Laufers des Königs zwey Schritte.

S. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer.

3.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

S. Der Bauer des Springers des Königs zwey Schritte.

4.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin. a)

S. Der Laufer des Königs auf das zweyte Feld seines Springers. b)

5.

W. Der Bauer des Thurms des Königs zwey Schritte. c)

S. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt. d)

a) Ihr hättet, anstatt dieses Zugs, den Bauer des Thurms eures Königs ziehen können, wodurch das Spiel eine andere Wendung genommen hätte. Dieses giebt zu der unten befindlichen ersten Veränderung Anlaß.

b) Wenn er, anstatt diesen Laufer vorzuziehen, den Bauer des Springers seines Königs hätte vorrücken lassen, so würde dieser Zug ein neues Spiel verursachen; wie in der zweyten Veränderung gezeigt werden soll.

c) Indem ihr diesen Bauer ziehet, nöthiget ihr euern Gegner, den Bauer des Springers seines Königs mit dem Bauer seines Thurms zu vertheidigen; und durch diesen Zug haltet ihr den Springer seines Königs eingeschlossen, der nicht mehr fortschreiten kann, ohne seine Bauern der Gefahr auszusetzen, genommen zu werden.

d) Er konnte diesen Zug auf zweyerley Art thun; einmal, indem er den Bauer des Laufers seines Königs einen Schritt vorgerückt hätte; in diesem Falle hättet ihr euern Springer Preiß geben müssen, indem ihr ihm den Bauer des

6.

W. Der Bauer der Königin zwey Schritte.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt. e)

7.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt. f)

Springers seines Königs damit genommen hättet, um mit eurer Königin seinem Könige Schach bieten zu können, welches euch das Spiel würde gewonnen haben. Zweytens konnte er auch den Bauer des Springers seines Königs einen Schritt gegen euern Springer vorziehen, welcher Fall Gelegenheit zu einer dritten Veränderung in diesem Spiele gibt.

e) Wenn er, anstatt dieses Zugs, den Bauer des Laufers seiner Königin einen Schritt hätte thun lassen, so hättet ihr den Bauer eures Königs vorziehen müssen, um hernach den Bauer seiner Königin im Vorbeygehn nehmen zu können, im Fall er ihn zwey Schritte in der Absicht hätte vorziehen wollen, dem Laufer eures Königs den Weg zu versperren. Dieser Fall ist der Gegenstand einer vierten Veränderung. (Hier ist es schicklich anzumerken, daß bey dem Angriffe der Gambits der Laufer des Königs ohne Widerspruch der beste Stein und der Bauer des Königs der beste Bauer ist.)

f) Wenn er, anstatt diesen Bauer vorzuziehen, den Laufer seiner Königin entweder auf das dritte Feld seines Königs, oder auf das vierte Feld des Springers eures Königs, gezogen hätte; so würde er das Spiel auf zweyerley

8.

W. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

S. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des Springers des weissen Königs. g)

9.

W. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

S. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer. h)

10.

S. Der Bauer des Thurms des Königs nimmt den Bauer.

S. Der Bauer des Thurms nimmt den Bauer wieder.

Art verlohren haben; welches zu zwey Veränderungen bey diesem Zuge Gelegenheit gibt.

g) Jetzt kann er seinen Laufer ohne Gefahr auf dieses Feld ziehen, da eure Königin nicht mehr vermögend ist, den Laufer eures Königs zu verdoppeln, indem ihr seine zwey Bauern angreift; hätte er aber, anstatt dieses Zugs, diesen Laufer auf das dritte Feld seines Königs gezogen, so würde er das Spiel verlohren haben. Dieses soll in der siebenten Veränderung ausgeführet werden.

h) Bey dem Angriffe der Gambits ist es eine Sache von Wichtigkeit, eure Bauern auf der Seite des Königs nicht zu schonen und sie sogar, wenn es nöthig ist, gegen den einzigen Bauer des feindlichen Königs, alle aufzuopfern; weil

11.

W. Der Thurm nimmt den Thurm.

S. Der Laufer nimmt den Thurm.

12.

W. Der Laufer der Königin nimmt den Bauer des Springers des feindlichen Königs.

S. Der Laufer des Königs auf sein drittes Feld. i)

13.

W. Der Laufer nimmt den Laufer.

S. Die Königin nimmt den Laufer.

14.

W. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.

S. Eben so.

15.

W. Der König rochiret.

S. Eben so.

16.

W. Der Thurm auf das Feld des Springers seines Königs.

dieser Bauer den Laufer eurer Königin hindert, in das Spiel hineinzugehn und sich mit den Steinen, die euern Angriff formiren, zu vereinigen.

i) Wenn er, anstatt diesen Laufer zu spielen, den eurigen mit seiner Königin, oder euern Springer mit dem Laufer seiner Königin genommen hätte, so würde er das Spiel verlohren haben.

S. Die Königin auf das vierte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

17.

W. Die Königin auf das zweyte Feld des Springers ihres Königs.

S. Der Bauer des Laufers des Königs geht zwey Schritte.

18.

W. Die Königin nimmt den Bauer.

S. Die Königin nimmt die Königin.

19.

W. Der Thurm nimmt die Königin wieder.

S. Der Bauer nimmt den Bauer.

20.

W. Der Laufer des Königs nimmt den Springer.

S. Der Laufer der Königin nimmt den Springer.

21.

W. Der Springer nimmt den Laufer.

S. Der Bauer nimmt den Springer wieder.

22.

W. Der Laufer auf das zweyte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

S. Der Thurm auf das Feld des Laufers seines Königs.

23.

W. Der Thurm nimmt den Bauer.

S. Der König auf das zweyte Feld des Laufers seiner Königin.

24.

W. Der König auf das zweyte Feld seiner Königin. k)

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

25.

W. Der Laufer auf das vierte Feld des Thurms des schwarzen Königs.

S. Der Thurm nimmt den Thurm.

26.

W. Der Laufer nimmt den Thurm wieder. l)

k) Wenn ihr, anstatt euern König zu spielen, den Bauer des Laufers eurer Königin gezogen hättet, so würdet ihr das Spiel verlohren haben; weil euer Gegner durch das Vorziehen des Bauers des Laufers seiner Königin euch gezwungen hätte, ihn mit dem Bauer eurer Königin zu nehmen, und alsdann würde er euern Thurm und euern Laufer mit seinem Springer angegriffen haben.

l) Da der Laufer den Thurm wiedergenommen hat, so ist es augenscheinlich, daß das Spiel weder gewonnen noch verlohren ist, es wäre denn, daß einer von beyden einen sehr großen Fehler beginge. Aus diesem Spiele erhellet, daß ein gut angegriffenes und wohl vertheidigtes Gambit, niemals für eine oder die andere Seite ein entscheidendes Spiel ist. So viel ist wahr, daß der, der den Bauer hingibt, das Vergnügen hat, immer angreifen und auf den Gewinn des Spiels rechnen zu können; dieses letztere würde auch gewiß erfolgen, wenn der Vertheidiger die zehn oder zwölf ersten Züge nicht regelmäßig gut spielte.

Erste Veränderung
des ersten Gambits bey dem vierten Zuge der Weissen.

4.

W. Der Bauer des Thurms des Königs geht zwey Schritte.

S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

5.

W. Der Springer des Königs auf das vierte Feld des schwarzen Königs.

S. Der Bauer des Thurms des Königs zwey Schritte.

6.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

S. Der Thurm des Königs auf sein zweytes Feld.

7.

W. Der Bauer der Königin geht zwey Schritte.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

8.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seiner Königin.

S. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

9.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

10.

W. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

S. Der Bauer des Königs geht einen Schritt und greift die weisse Königin an.

11.

W. Der Bauer des Springers des Königs nimmt den Bauer.

S. Der Bauer des Springers des Königs nimmt den Bauer wieder.

12.

W. Die Königin nimmt den Bauer.

S. Der Laufer der Königin geht auf das vierte Feld des Springers des weissen Königs.

13.

W. Die Königin auf das dritte Feld ihres Königs.

S. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld seines Thurms.

14.

W. Der Springer des Königs auf das vierte Feld des Laufers seines Königs.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

15.

W. Der Laufer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.

S. Der Laufer des Königs nimmt den Springer.

16.

W. Die Königin nimmt den Laufer wieder.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

17.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld seiner Königin.

S. Der Springer des Königs nimmt den Bauer des Königs.

18.

W. Der Springer oder der Laufer nimmt den Springer.

S. Der Bauer des Laufers des Königs geht zwey Schritte, und folglich sind die Schwarzen im Vortheile und müssen das Spiel gewinnen.

Zweyte Veränderung
im ersten Gambit bey dem vierten Zuge der Schwarzen.

4.

W. Der Laufer des Königs geht auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

S. Der Bauer des Springers des Königs geht einen Schritt.

5.

W. Der Springer des Königs auf das vierte Feld des feindlichen Königs.

S. Die Königin bietet Schach.

6.

W. Der König geht auf das Feld seines Laufers.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Thurms.

7.

W. Der Bauer der Königin zwey Schritte.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

8.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seiner Königin.

S. Der Bauer des Königs einen Schritt.

9.

W. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

S. Die Königin bietet Schach.

10.

W. Der König auf das zweyte Feld seines Laufers.

S. Die Königin bietet Schach.

11.

W. Der König auf sein drittes Feld.

S. Der Springer des Königs auf sein Feld.

12.

W. Der Springer des Königs auf das vierte Feld des Laufers seines Königs.

S. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld seines Thurms.

13.

W. Der Laufer des Königs auf sein Feld, indem er die Königin angreift und in die Enge treibt.

S. Die Königin nimmt den Thurm; der beste Zug, den sie thun kann.

14.

W. Der Laufer des Königs gibt Schach; und die Königin nimmt sodann die Königin.

Dritte Veränderung

bey dem fünften Zuge der Schwarzen.

5.

W. Der Bauer des Thurms des Königs geht zwey Schritte.

S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

6.

W. Der Springer des Königs auf das vierte Feld des Springers des schwarzen Königs.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Thurms.

7.

W. Der Bauer der Königin zwey Schritte.
S. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt.

8.

W. Der Laufer der Königin nimmt den Bauer.
S. Der Bauer der Königin geht einen Schritt.

9.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.
S. Der Bauer nimmt den Springer.

10.

W. Der Bauer nimmt den Bauer wieder.
S. Der Springer des Königs geht auf sein Feld.

11.

W. Die Königin auf das dritte Feld ihres Springers.
S. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

12.

W. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.
S. Die Königin auf das Feld des Laufers ihres Königs.

13.

W. Der König rochiret auf der Seite seines Thurms.

S. Verliert das Spiel.

Vierte Veränderung

im ersten Gambit bey dem sechsten Zuge der Schwarzen.

6.

W. Der Bauer der Königin geht zwey Schritte.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

7.

W. Der Bauer des Königs einen Schritt.

S. Der Bauer des Springers der Königin zwey Schritte.

8.

W. Der Laufer auf das dritte Feld des Springers seiner Königin.

S. Der Bauer des Thurms der Königin zwey Schritte.

9.

W. Der Bauer des Thurms der Königin zwey Schritte.

S. Der Bauer des Springers der Königin einen Schritt.

10.

W. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.

S. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Thurms.

11.

W. Der Springer der Königin auf das vierte Feld ihres Königs.

S. Die Königin auf das dritte Feld ihres Springers; oder was er sonst für einen Zug thun will; er verliert das Spiel.

12.

W. Der Springer giebt auf dem dritten Felde der schwarzen Königin Schach.

Fünfte Veränderung

im ersten Gambit bey dem siebenten Zuge der Schwarzen.

7.

W. Der Bauer des Laufers der Königin geht einen Schritt.

S. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des Springers des weissen Königs.

8.

W. Die Königin auf das dritte Feld ihres Springers.

S. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des Thurms ihres Königs.

9.

W. Der Bauer des Thurms des Königs nimmt den Bauer.

S. Der Bauer des Thurms nimmt den Bauer wieder.

10.

W. Der Thurm des Königs nimmt den Laufer.

S. Der Thurm nimmt dagegen den Thurm.

11.

W. Der Laufer des Königs nimmt den Bauer, indem er dem Könige und dem Thurme Schach bietet, gewinnt einen Stein, und folglich das Spiel.

Sechste Veränderung

im ersten Gambit, bey dem siebenten Zuge der Schwarzen.

7.

W. Der Bauer des Laufers der Königin geht einen Schritt.

S. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs.

8.

W. Der Laufer des Königs nimmt den Laufer.

S. Der Bauer nimmt den Laufer wieder.

9.

W. Die Königin auf das dritte Feld ihres Springers.

S. Die Königin auf das Feld ihres Laufers, zur Bedeckung der beyden angegriffenen Bauern.

10.

W. Der Bauer des Thurms des Königs nimmt den Bauer.

S. Der Bauer des Thurms nimmt den Bauer wieder.

11.

W. Der Thurm des Königs nimmt den Thurm.

S. Der Laufer nimmt den Thurm.

12.

W. Der Springer des Königs nimmt den Bauer.

S. Der König auf sein zweytes Feld.

13.

W. Der Laufer der Königin nimmt den Bauer.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

14.

W. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.

S. Der Bauer des Thurms der Königin zwey Schritte.

15.

W. Der König rochiret.

S. Der Bauer des Springers der Königin zwey Schritte.

16.

W. Der Thurm auf das Feld des Thurms seines Königs.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

17.

W. Der Thurm nimmt den Laufer.

S. Die Königin nimmt den Thurm.

18.

W. Die Königin nimmt den Bauer des Königs und gibt Schach.

S. Der König zieht sich zurück wohin er will, die beyden Felder, wo er hingehen kann, sind gleich schlimm für ihn.

Siebente und letzte Veränderung

im ersten Gambit bey dem achten Zuge der Schwarzen.

8.

W. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

S. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs.

9.

W. Der Laufer des Königs nimmt den Laufer.

S. Der Bauer nimmt den Laufer wieder.

10.

W. Der Bauer des Königs geht einen Schritt.

S. Der Bauer der Königin nimmt den Bauer.

11.

W. Der Bauer der Königin nimmt den Bauer wieder.

S. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.

12.

W. Der Bauer des Springers des Königs geht einen Schritt.

S. Eben so.

13.

W. Der Bauer des Springers des Königs nimmt den Bauer.

S. Der Bauer nimmt dafür den Springer.

14.

W Die Königin nimmt den Bauer wieder.

S. Die Königin geht auf das zweyte Feld ihres Königs.

15.

W. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.

S. Der König rochiret.

16.

W. Der Bauer des Springers der Königin geht zwey Schritte, um den feindlichen Springer am Vorrücken zu verhindern.

S. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

17.

W. Der Springer der Königin auf das vierte Feld ihres Königs.

S. Der Springer der Königin auf sein drittes Feld.

18.

W. Der Laufer auf das dritte Feld seines Königs.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Thurms.

19.

W. Der Laufer auf das vierte Feld des Laufers der feindlichen Königin.

S. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Laufers.

20.

W. Der Bauer des Thurms der Königin zwey Schritte.

S. Der Laufer des Königs auf sein Feld.

21.

W. Der Bauer des Thurms der Königin einen Schritt.

S. Der Laufer nimmt den Laufer.

22.

W. Der Bauer nimmt den Laufer wieder.
S. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.

23.

W. Der Springer gibt Schach.
S. Der König zieht sich zurück.

24.

W. Der Thurm der Königin auf das Feld ihres Springers.
S. Der Springer der Königin nimmt den Bauer.

25.

W. Der Springer nimmt den Bauer des Springers der Königin.
S. Der Springer der Königin nimmt den Springer.

26.

W. Der Bauer des Thurms der Königin einen Schritt.
S. Der König auf das Feld des Thurms seiner Königin.

27.

W. Der Thurm nimmt den Springer.
S. Die Königin auf das Feld ihres Laufers.

28.

W. Der Thurm des Königs auf sein zweytes Feld.

S. Der Thurm der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.

29.

W. Der Thurm des Königs auf das zweyte Feld des Springers seiner Königin.

S. Der Thurm des Königs auf sein zweytes Feld.

30.

W. Die Königin nimmt den Bauer des Laufers der feindlichen Königin.

S. Die Königin nimmt die Königin.

31.

W. Der Thurm der Königin gibt Schach und Mat.

Zweytes Gambit,

worin vier Veränderungen vorkommen, zwey auf den vierten, eine auf den neunten, und die letzte auf den eilften Zug.

I.

Weiß. Der Bauer des Königs geht zwey Schritte.

Schwarz. Eben so.

2.

W. Der Bauer des Laufers des Königs zwey Schritte.

S. Der Bauer nimmt den Bauer.

3.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

S. Die Königin gibt Schach.

4.

W. Der König auf das Feld seines Laufers.

S. Der Bauer des Springers des Königs zwey Schritte. a)

5.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

S. Die Königin auf das vierte Feld des Thurms ihres Königs. b)

a) Er kann diesen Zug noch auf zweyerley Art thun; erstlich kann er den Laufer seines Königs auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin ziehen; zweytens, den Bauer seiner Königin einen Schritt thun lassen; dieses gibt Gelegenheit unten zwey Veränderungen anzubringen.

b) Er hat noch zwey andere Felder, wo er seine Königin hinstellen kann: das gegenwärtige ist aber das beste. Denn zog er sie auf das vierte Feld des Springers eures Königs, so hättet ihr ihm den Bauer des Laufers seines Königs nehmen und zugleich Schach bieten können, vielleicht auch gar seine Königin in der Folge in Gefahr gebracht. Hätte er sie aber auf das

6.

W. Der Bauer der Königin zwey Schritte.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

7.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt. c)

S. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des Springers des feindlichen Königs.

8.

W. Der König auf das zweyte Feld seines Laufers.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers seines Königs.

9.

W. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

S. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin. d)

dritte Feld des Thurms seines Königs gezogen, so mußtet ihr den Bauer des Laufers seines Königs mit dem Springer eures Königs angreifen, welches das Spiel zu euerm Vortheil entschieden haben würde.

c) In den Gambits ist es nothwendig, diesen Bauer zu spielen; damit ihr in der Folge eure Königin auf das dritte Feld ihres Springers setzen könnet. Auf diesem Posten vermehret er die Stärke eurer Stellung und bringet euern Gegner in Verlegenheit, besonders wenn er den Laufer seiner Königin gezogen hat,

10.

W. Der Bauer des Thurms des Königs zwey Schritte.

S. Der Laufer nimmt den Springer.

11.

W. Die Königin nimmt den Laufer.

S. Die Königinn nimmt die Königin. e)

12.

W. Der König nimmt die Königin wieder. f)

S. Der Bauer des Springers des Königs gibt Schach.

ohne einen von euern Steinen anzugreifen. Man sehe über diesen Punkt die fünfte und sechste Veränderung im ersten Gambit.

d) Wenn er, anstatt diesen Springer zu ziehen, den Springer euers Königs nimmt, so könnet ihr aus der dritten unten vorkommenden Veränderung ersehen, wie ihr das Spiel in diesem Falle fortsetzen müßt.

e) Wenn der schwarze, anstatt euch eure Königin zu nehmen, Schach geboten hätte, so könnte euch eine vierte Veränderung zeigen, wie er das Spiel verlieren müßte.

f) Ich habe es als eine Hauptregel angegeben, die Bauern verbunden auf die Mitte des Schachbrets zu bringen. Aber hier leidet diese Regel aus doppelten Gründen eine Ausnahme. Einmal weil ihr, indem ihr seine Königin mit dem König wieder nehmt, einen Bauer gewinnet, ohne daß es euer Gegner verhindern kann; zweytens, weil euer König, nach geschehener Auswechselung der beyden Königin-

13.

W. Der König nimmt den Bauer des feindlichen Königs.
S. Der Laufer des Königs gibt auf dem dritten Felde seines Thurms Schach.

14.

W. Der König auf das vierte Feld des Laufers des feindlichen Königs. g)
S. Der Laufer des Königs nimmt den Laufer der feindlichen Königin.

15.

W. Der Thurm des Königs nimmt den Laufer wieder.
S. Der Bauer des Thurms des Königs geht zwey Schritte.

16.

W. Der Springer auf das zweyte Feld seiner Königin.
S. Der König auf sein zweytes Feld.

nen, keine Gefahr läuft, beunruhiget zu werden, und er euch, indem ihr ihn in Thätigkeit setzet, eben so gute Dienste leisten kann, als irgend einer von euern andern Steinen.

g) Euer König würde auf diesem Felde nicht sicher seyn, wenn euer Gegner noch seinen weissen Laufer hätte; da er ihn aber nicht mehr hat, um ihn aus diesem Posten zu verjagen, so unterstützt euer König alle eure Bauern.

17.

W. Der Thurm des Königs auf das Feld des Laufers seines Königs. h)

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt. i)

18.

W. Der Thurm der Königin auf das Feld ihres Königs.

S. Der Bauer des Springers der Königin zwey Schritte. k)

19.

W. Der Laufer auf das dritte Feld des Springers seiner Königin.

S. Der Bauer des Thurms der Königin zwey Schritte.

20.

W. Der Bauer des Königs einen Schritt.

S. Der Bauer nimmt den Bauer.

h) Ihr hättet diesen Thurm auch auf das Feld eures Königs ziehen können; aber in diesem Falle würde euch der Thurm eurer Königin ganz unbrauchbar geworden seyn; es war also besser, euern Angriff etwas aufzuschieben und erst alle eure Steine in Bewegung zu setzen.

i) Er macht Anstalt, den Bauer seiner Königin einen Schritt vorzurücken, um euer Centrum zu durchbrechen. Es ist also nothwendig, ihm dadurch zuvor zu kommen, daß ihr ihn nöthiget, sich selbst zu vertheidigen.

k) Er sucht euch auf euerm linken Flügel anzugreifen und seinen Thürmen eine Oeffnung zu machen.

21.

W. Der Bauer der Königin nimmt den Bauer wieder.

S. Der Springer des Königs auf das vierte Feld seiner Königin.

22.

W. Der Springer auf das vierte Feld seines Königs. l)

S. Der Springer der Königin auf sein drittes Feld.

23.

W. Der Springer auf das dritte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

S. Der Thurm der Königin auf das Feld seiner Königin. m)

24.

W. Der Bauer des Königs einen Schritt.

l) Ihr würdet schlecht gespielt haben, wenn ihr ihm seinen Springer mit euerm Laufer genommen hättet; weil, wenn er euern Laufer mit seinem Bauer wieder genommen hätte, eben dieser Bauer euern Springer am Fortgehen verhindert haben würde. Es war also nöthig, diesen Springer sogleich zu ziehen, um keine unbrauchbaren Steine zu bekommen.

m) Hätte er euern Springer genommen, so mußtet ihr dagegen seinen Springer mit euerm Bauer wieder nehmen und hernach den Bauer des Laufers seines Königs angreifen, indem ihr den Thurm eurer Königin auf das zweyte Feld seines Königs gezogen hättet.

Bayerische Staatsbibliothek MÜNCHEN

S. Der Thurm der Königin auf das dritte Feld seiner Königin. n)

25.

W. Der Bauer nimmt den Bauer und gibt zugleich mit dem Thurm der Königin Schach.

S. Der König nimmt den Bauer.

26.

W. Der König auf das vierte Feld des Springers des feindlichen Königs.

S. Der König auf das zweyte Feld seines Springers, um das aufgedeckte Schach zu vermeiden.

27.

W. Der Springer nimmt den Bauer des Thurms des Königs und gibt Schach.

S. Der König auf das zweyte Feld seines Thurms.

28.

W. Der Thurm des Königs gibt Schach.

S. Der König auf das Feld seines Springers.

n) Hätte er, anstatt den Thurm zu ziehen, euern Bauer genommen, so würdet ihr in wenig Zügen das Spiel gewonnen haben; denn er hätte den Bauer des Laufers seiner Königin verlohren. Eben so würdet ihr, wenn er euch euern Springer mit dem seinigen genommen hätte, ihm seinen Bauer mit dem eurigen genommen und ein aufgedecktes Schach gebothen haben.

29.

W. Der Thurm des Königs auf das zweyte Feld des Springers der feindlichen Königin.

S. Der Thurm der Königin auf das Feld seiner Königin. o)

30.

W. Der Thurm nimmt den Springer der feindlichen Königin und gewinnt das Spiel.

Erste Veränderung

im zweyten Gambit bey dem vierten Zuge der Schwarzen.

4.

W. Der König auf das Feld seines Laufers.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

o) Wenn er, anstatt des Thurms seiner Königin, seinen König gezogen hätte, so hättet ihr mit dem Thurm eurer Königin Schach bieten und ihm den Thurm seines Königs nehmen können. Hier ist die Gelegenheit, anzumerken, daß die Ursach, warum das Spiel zum Vortheil der Weissen ausgeschlagen ist, lediglich darin liegt, daß der König, vermöge seiner so vortheilhaften Stellung, eben so gute Dienste, als einer von seinen besten Steinen, leisten konnte.

5.

W. Der Bauer der Königin zwey Schritte.

S. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld des Springers seiner Königin.

6.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

S. Die Königin auf das vierte Feld des Springers des feindlichen Königs.

7.

W. Der Laufer des Königs nimmt den Bauer des Laufers des Königs und gibt Schach.

S. Der König auf das Feld seines Laufers, weil er, wenn er ihn wiedernähme, seine Königin verlöhre.

8.

W. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

S. Die Königin auf das dritte Feld des Springers des feindlichen Königs.

9.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

S. Der König nimmt den Laufer.

10.

W. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

S. Die Königin auf das dritte Feld des Springers ihres Königs, weil sie sonst nirgend hin kann.

11.

W. Der Springer des Königs gibt Schach dem Könige und der Königin und gewinnt das Spiel.

Zweyte Veränderung im zweyten Gambit, die bey dem vierten Zuge der Schwarzen anfängt.

4.

W. Der König auf das Feld seines Laufers.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

5.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

S. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des Springers des feindlichen Königs.

6.

W. Der Bauer der Königin zwey Schritte.

S. Der Bauer des Springers des Königs zwey Schritte.

7.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

S. Die Königin auf das vierte Feld des Thurms ihres Königs.

8.

W. Der Bauer des Thurms des Königs zwey Schritte.

S. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

9.

W. Der König auf das zweyte Feld seines Laufers.

S. Der Laufer der Königin nimmt den Springer des feindlichen Königs.

10.

W. Der Bauer nimmt den Laufer wieder.

S. Die Königin auf das dritte Feld des Springers ihres Königs.

11.

W. Der Bauer des Thurms nimmt den Bauer.

S. Die Königin nimmt den Bauer wieder.

12.

W. Der Springer geht auf das zweyte Feld seines Königs.

S. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.

13.

W. Der Springer nimmt den Bauer.

S. Die Königin geht auf ihr Feld

14.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

S. Der Springer der Königin auf sein drittes Feld.

15.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld seiner Königin.

S. Die Königin auf ihr zweytes Feld.

16.

W. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs.

S. Der König rochiret.

17.

W. Der Bauer des Thurms der Königin zwey Schritte.

S. Der König auf das Feld des Springers seiner Königin.

18.

W. Der Bauer des Thurms der Königin einen Schritt.

S. Der Springer der Königin auf das Feld ihres Laufers.

19.

W. Der Bauer des Springers der Königin zwey Schritte.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

20.

W. Der Bauer des Springers der Königin einen Schritt.

S. Der Bauer nimmt den Bauer.

21.

W. Der Bauer des Thurms der Königin einen Schritt, um den Gegner zu verhindern, den Bauer des Laufers seiner Königin zu unterstützen.

S. Der Bauer des Springers der Königin einen Schritt.

22.

W. Die Königin auf das dritte Feld ihres Springers.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

23.

W. Der Laufer des Königs nimmt den Bauer.

S. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Laufers.

24.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

S. Der Laufer des Königs auf das zweyte Feld seines Springers.

25.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld des Laufers der feindlichen Königin.

S. Der Springer des Königs auf das zweyte Feld seiner Königin.

26.

W. Der Springer auf das dritte Feld seiner Königin.

S. Der Springer des Königs auf das vierte Feld seines Königs.

27.

W. Der Springer nimmt den Springer.
S. Der Laufer nimmt den Springer wieder.

28.

W. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt.
S. Der Laufer auf das zweyte Feld des Springers seines Königs.

29.

W. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld seiner Königin.
S. Der Laufer nimmt den Laufer.

30.

W. Der Bauer nimmt den Laufer wieder.
S. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

31.

W. Der König auf das dritte Feld seines Laufers.
S. Der Thurm der Königin auf das Feld des Springers ihres Königs.

32.

W. Der Thurm der Königin auf das Feld ihres Laufers.
S. Der Thurm der Königin auf das dritte Feld des Springers ihres Königs.

33.

W. Der Laufer auf das zweyte Feld des Springers der feindlichen Königin.

S. Der Thurm des Königs auf das Feld seines Springers.

34.

W. Der Thurm nimmt den Springer.

S. Der Thurm nimmt den Thurm wieder.

35.

W. Der Laufer nimmt den Thurm.

S. Der König nimmt den Laufer wieder.

36.

W. Der Thurm gibt Schach.

S. Der König auf das Feld des Springers seiner Königin.

37.

W. Die Königin auf das vierte Feld ihres Laufers.

S. Die Königin auf ihr zweytes Feld.

38.

W. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt, um das Schach der Königin zu verhindern.

S. Der Thurm auf das Feld des Springers seines Königs.

39.

W. Die Königin auf das dritte Feld des Laufers der feindlichen Königin.

S. Die Königin nimmt die Königin.

40.

W. Der Bauer nimmt die Königin wieder.

S. Der König auf das zweyte Feld des Laufers seiner Königin.

41.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

S. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

42.

W. Der Thurm auf das Feld des Thurms seines Königs.

S. Eben so.

43.

W. Der Thurm auf das Feld des Springers seines Königs.

S. Der Thurm auf sein zweytes Feld.

44.

W. Der Thurm auf das Feld des Springers des feindlichen Königs.

S. Der Bauer des Springers der Königin einen Schritt.

45.

W. Der Thurm auf das Feld des Thurms der feindlichen Königin.

S. Der König auf das dritte Feld des Springers seiner Königin.

46.

W. Der Thurm gibt Schach.

S. Der König auf das zweyte Feld des Laufers seiner Königin.

47.

W. Der Thurm gibt Schach.

S. Der König auf das Feld seiner Königin.

48.

W. Der Bauer des Königs einen Schritt.

S. Der Bauer nimmt den Bauer.

49.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

S. Der König auf das Feld des Laufers der Königin, um das Schachmat vom Thurm zu vermeiden.

50.

W. Der Bauer der Königin gibt Schach.

S. Der König auf das Feld seiner Königin.

51.

W. Der Thurm gibt Schach, zieht hierauf zur Dame und gewinnt das Spiel.

Dritte Veränderung
im zweyten Gambit, bey dem neunten Zuge der Schwarzen.

9.

W. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

S. Der Laufer nimmt den Springer.

10.

W. Die Königin nimmt den Laufer.
S. Die Königin nimmt die Königin.

11.

W. Der Bauer nimmt die Königin.
S. Der Laufer des Königs auf das zweyte Feld seines Springers.

12.

W. Der Bauer des Thurms des Königs zwey Schritte.
S. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

13.

W. Der Thurm des Königs auf das Feld seines Springers.
S. Der Springer des Königs auf das zweyte Feld seines Thurms.

14.

W. Der Laufer der Königin nimmt den Bauer des Gambits.
S. Der Laufer des Königs nimmt den Bauer der Königin und gibt Schach.

15.

W. Der Bauer nimmt den Laufer.
S. Der Bauer des Springers des Königs nimmt den Laufer.

16.

W. Der Thurm des Königs auf das zweyte Feld des Springers des feindlichen Königs.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

17.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

S. Der Springer der Königin nimmt den Bauer.

18.

W. Der Laufer nimmt den Bauer und gibt Schach.

S. Der König auf das Feld seines Laufers.

19.

W. Der Thurm der Königin auf das Feld des Springers ihres Königs.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

20.

W. Der Laufer auf das dritte Feld des Springers seiner Königin.

S. Der Thurm der Königin auf das Feld seiner Königin.

21.

W. Der Thurm des Königs gibt auf dem zweyten Felde des Laufers des feindlichen Königs Schach.

S. Der König auf sein Feld.

22.

W. Der Thurm der Königin auf das zweyte Feld des Springers des feindlichen Königs.

S. Der Springer des Königs auf das Feld seines Laufers.

23.

W. Der Springer auf das vierte Feld der feindlichen Königin und gewinnt augenscheinlich das Spiel.

Vierte Veränderung

im zweyten Gambit, bey dem eilften Zuge der Schwarzen.

11.

W. Die Königin nimmt den Laufer.

S. Der Springer des Königs gibt auf dem vierten Felde des Springers des feindlichen Königs Schach.

12.

W. Der König auf das Feld seines Springers.

S. Der Bauer des Springers des Königs nimmt den Bauer.

13.

W. Der Laufer der Königin nimmt den Bauer.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

14.

W. Der Springer auf das dritte Feld des Thurms seiner Königin.

S. Die Königin nimmt die Königin.

15.

W. Der Bauer nimmt die Königin wieder.

S. Der Springer des Königs auf das vierte Feld seines Thurms.

16.

W. Der Thurm des Königs nimmt den Bauer.

S. Der Springer des Königs nimmt den Laufer.

17.

W. Der Thurm nimmt den Springer.

S. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt.

18.

W. Der König auf das zweyte Feld seines Laufers.

S. Der König rochiret.

19.

W. Der Laufer auf das dritte Feld des feindlichen Königs.

S. Der Laufer auf das zweyte Feld seines Königs.

20.

W. Der Thurm der Königin auf das Feld des Thurms ihres Königs.

S. Der König auf das Feld des Springers seiner Königin.

21.

W. Der Laufer nimmt den Springer.

S. Der Thurm nimmt den Laufer wieder.

22.

W. Der Thurm der Königin auf das dritte Feld des Thurms des feindlichen Königs.

S. Der Bauer des Springers der Königin einen Schritt.

23.

W. Der Thurm des Königs auf das vierte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

S. Der Laufer auf das Feld seiner Königin.

24.

W. Der Thurm des Königs auf das vierte Feld des Thurms des feindlichen Königs.

S. Der König auf das zweyte Feld des Springers seiner Königin.

25.

W. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

26.

W. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt, und gewinnt das Spiel.

Drittes Gambit,

worin drey Veränderungen vorkommen; die erste bey dem zweyten, die zweyte bey dem dritten, und die dritte bey dem eilften Zuge.

1.

Weiß. Der Bauer des Königs thut zwey Schritte.

Schwarz. Auf die nämliche Weise.

2.

W. Der Bauer des Laufers des Königs zwey Schritte.

S. Der Bauer der Königin zwey Schritte. a)

3.

W. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer.

S. Die Königin nimmt den Bauer. b)

a) Wenn er diesen Bauer nur einen Schritt hätte thun lassen, so würde solches das ganze Spiel verändert haben; wie unten in der ersten Veränderung gezeigt werden soll.

b) Wenn er den Bauer des Laufers euers Königs mit dem Bauer seines Königs genommen hätte, so würde daraus ein ganz anderes Spiel

4.

W. Der Bauer des Laufers des Königs nimmt den Bauer.

S. Die Königin nimmt den Bauer wieder und gibt Schach.

5.

W. Der Laufer deckt das Schach. c)

S. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld seiner Königin.

6.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

S. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

7.

W. Der Bauer der Königin zwey Schritte.

S. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs.

entstanden seyn. Dieses ist der Gegenstand der zweyten Veränderung.

c) In dieser Stellung scheint das Spiel auf beyden Seiten gleich zu stehen. Inzwischen ist zu merken, daß ihr den Vortheil vor euerm Gegner habt, weil ihr auf euerm linken Flügel vier Bauern an der Seite eurer Königin aufbehaltet, da hingegen die Bauern eures Gegners auf beyden Seiten zu drey und drey abgesondert und von dem Mittelpunkte entfernt stehen.

8.

W. Der König rochiret.

S. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.

9.

W. Der Bauer des Laufers der Königin zwey Schritte.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

10.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

11.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld seiner Königin.

S. Der König rochiret auf der Seite seines Thurms. d)

d) Es wäre einerley gewesen, wenn er, anstatt den König auf der Seite seines Thurms rochiren zu lassen, auf der Seite der Königin rochiret hätte. Ich habe bereits in einem ähnlichen Falle eine Hauptregel gegeben, wie ihr den Angriff mit euern Bauern thun müßt. Inzwischen will ich zu mehrerer Deutlichkeit unten noch eine Veränderung zu diesem Zuge beyfügen.

12.

W. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des Springers des feindlichen Königs. e)

S. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

13.

W. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des Thurms ihres Königs.

S. Die Königin auf ihr Feld.

14.

W. Der Springer der Königin auf das vierte Feld ihres Königs. f)

S. Der Laufer des Königs auf das zweyte Feld seines Königs.

15.

W. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

e) Dieser Zug wäre schlecht, wenn er auf der Seite seiner Königin rochiret hätte; weil er, indem er den Bauer des Thurms seines Königs vorrückt, euern Laufer zwingen würde, sich zurück zu ziehen. Allein in der gegenwärtigen Stellung ist es für euch vortheilhaft, wenn ihr ihn antreibet, die Bauern zu ziehen, die seinen König bedecken; denn auf diese Art könnet ihr euern Angriff viel leichter bewerkstelligen.

f) Wenn er seine Königin nicht fortgezogen hätte, um an ihre Stelle den Laufer seines Königs zu setzen, so würdet ihr durch diesen Zug eures Springers sein Spiel in große Verlegenheit gebracht haben.

S. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Laufers. g)

16.

W. Der Springer der Königin nimmt den Springer.

S. Der Springer nimmt den Springer wieder.

17.

W. Der Laufer nimmt den Springer.

S. Der Laufer nimmt dagegen den Laufer.

18.

W. Die Königin auf das vierte Feld ihres Königs.

S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

19.

W. Der Springer auf das vierte Feld des feindlichen Königs.

S. Der Laufer nimmt den Springer. h)

g) Wenn er, anstatt seine Königin zu ziehen, euern Springer genommen hätte, so hättet ihr ihm seinen Springer mit der Königin wieder nehmen müssen, damit er dem Schachmat, womit er bedrohet worden wäre, hätte ausweichen müssen.

h) Wenn er, anstatt zu nehmen, seinen Laufer zurückgezogen hätte, so würdet ihr den Bauer des Springers seines Königs mit eurem Springer genommen und dadurch das Spiel gewonnen haben.

20.

W. Der Bauer nimmt den Laufer.

S. Der Thurm der Königin auf das Feld seiner Königin. i)

21.

W. Der Thurm des Königs auf das dritte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

S. Die Königin auf ihr zweytes Feld. k)

22.

W. Der Thurm nimmt den Bauer des Springers des feindlichen Königs und gibt Schach.

S. Der Bauer nimmt den Thurm.

23.

W. Die Königin nimmt den Bauer wieder und gibt Schach.

S. Der König auf das Feld seines Thurms. l)

i) Hätte er, anstatt seinen Thurm zu ziehen, eure Königin mit seinem Laufer angegriffen, so hättet ihr den Laufer mit dem Thurme eures Königs nehmen müssen; dadurch würde euch der Angriff erleichtert worden seyn, weil sein König eine Oeffnung bekommen hätte.

k) Wenn er seine Königin nicht auf dieses Feld gezogen hätte, so hättet ihr seinen Laufer mit eurem Thurme genommen und ganz unfehlbar das Spiel gewonnen.

l) Wenn er seinen König, anstatt ihn zurückzuziehen, mit seiner Königin gedeckt hätte, so mußtet ihr ihm seinen Laufer nehmen und

24.

W. Nimmt den Bauer des Thurms und gibt ein beständiges Schach.

Erste Veränderung

im dritten Gambit bey dem zweyten Zuge der Schwarzen.

2.

W. Der Bauer von dem Laufer des Königs geht zwey Schritte.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

3.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

S. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des Springers des feindlichen Königs.

4.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

Schach bieten. Es wären euch hierauf zwey Bauern und ein Laufer gegen einen einzigen Thurm übrig geblieben, und diese wären, nebst dem Vortheil des Angriffs, hinreichend gewesen, das Spiel zu gewinnen. Weil er aber seinen König auf das Feld seines Thurms gezogen hat, so könnt ihr nichts bessers thun, als dieses Spiel als ungewonnen und unverlohren aufzuheben, indem ihr ihm ein beständiges Schach gebt.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

5.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.
S. Der Laufer nimmt den Springer.

6.

W. Die Königin nimmt den Laufer wieder.
S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

7.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.
S. Der Springer der Königin auf das vierte Feld ihres Thurms.

8.

W. Der Laufer des Königs gibt auf dem vierten Felde des Springers der feindlichen Königin Schach.
S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

9.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des Thurms seiner Königin.
S. Der Bauer des Springers der Königin zwey Schritte.

10.

W. Der Laufer des Königs auf das zweyte Feld des Laufers seiner Königin.

S. Der Laufer des Königs auf das zweyte Feld seines Königs.

11.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

S. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer der Königin.

12.

W. Der Bauer des Laufers der Königin nimmt den Bauer wieder.

S. Der König rochiret.

13.

W. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs.

S. Der Springer der Königin auf das vierte Feld des Laufers der feindlichen Königin.

14.

W. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.

S. Der Springer der Königin nimmt den Bauer des Springers der feindlichen Königin.

15.

W. Der Bauer des Springers des Königs zwey Schritte.

S. Der Springer der Königin auf das vierte Feld des Laufers der feindlichen Königin.

16.

W. Der Springer nimmt den Springer.
S. Der Bauer nimmt den Springer wieder.

17.

W. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.
S. Der Springer auf das zweyte Feld seiner Königin.

18.

W. Der Bauer des Thurms des Königs zwey Schritte.
S. Die Königin gibt Schach.

19.

W. Der König auf das Feld seiner Königin.
S. Die Königin auf das dritte Feld des Thurms der feindlichen Königin.

20.

W. Der Thurm der Königin auf das Feld ihres Laufers.
S. Die Königin nimmt den Bauer des Thurms.

21.

W. Die Königin auf das vierte Feld des Thurms des feindlichen Königs.
S. Der Thurm der Königin auf das Feld ihres Springers.

22.

W. Der Bauer des Königs einen Schritt.

S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

23.

W. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

S. Der Thurm der Königin auf das zweyte Feld des Springers der feindlichen Königin.

24.

W. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

25.

W. Der Bauer des Thurms des Königs nimmt den Bauer.

S. Der Bauer des Laufers des Königs nimmt den Bauer wieder.

26.

W. Der Thurm des Königs nimmt den Bauer des Thurms des feindlichen Königs.

S. Der König nimmt den Thurm.

27.

W. Die Königin gibt auf dem vierten Felde des Thurms des feindlichen Königs Schach.

S. Der König zieht wohin er kann.

28.

W. Die Königin gibt Schach, indem sie den Bauer nimmt, und auf den folgenden Zug Mat.

Zweyte Veränderung

im dritten Gambit, bey dem dritten Zuge der Schwarzen.

3.

W. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer der feindlichen Königin.

S. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer des Laufers.

4.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

S. Die Königin nimmt den Bauer.

5.

W. Der Bauer der Königin zwey Schritte.

S. Die Königin gibt auf dem vierten Felde des feindlichen Königs Schach.

6.

W. Der König auf das zweyte Feld seines Laufers.

S. Der Laufer des Königs auf das zweyte Feld seines Königs.

7.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld seiner Königin.

S. Die Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

8.

W. Der Laufer der Königin nimmt den Bauer.

S. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs.

9.

W. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

S. Die Königin auf ihr zweytes Feld.

10.

W. Der Bauer des Laufers der Königin zwey Schritte.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

11.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

12.

W. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

S. Der König rochiret.

13.

W. Der Bauer des Springers des Königs zwey Schritte.

S. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld seiner Königin.

14.

W. Der Springer des Königs auf das vierte Feld des feindlichen Königs.

S. Der Laufer nimmt den Springer.

15.

W. Der Bauer nimmt den Laufer wieder.

S. Der Springer des Königs auf das Feld seines Königs.

16.

W. Der Thurm der Königin auf das Feld seiner Königin.

S. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

17.

W. Der Bauer des Springer des Königs einen Schritt.

S. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.

18.

W. Die Königin auf das vierte Feld des Thurms des feindlichen Königs.

S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

19.

W. Die Königin auf das dritte Feld des Thurms des feindlichen Königs.

S. Die Königin gibt Schach.

20.

W. Der König auf das dritte Feld seines Springers.

S. Der Springer der Königin nimmt den Bauer des feindlichen Königs.

21.

W. Der Springer auf das vierte Feld seines Königs.

S. Die Königin auf das vierte Feld der feindlichen Königin.

22.

W. Der Springer gibt auf dem dritten Felde des Laufers des feindlichen Königs Schach.

S. Der Springer nimmt den Springer.

23.

W. Der Bauer nimmt den Springer wieder.

S. Verlohren, durch ein erzwungenes Mat.

Dritte Veränderung

Im dritten Gambit, bey dem eilften Zuge der Schwarzen.

11.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld seiner Königin.

S. Der König rochirt auf der Seite seiner Königin.

12.

W. Der Thurm des Königs auf das Feld seines Königs.

S. Die Königin zieht sich auf das Feld des Laufers ihres Königs zurück.

13.

W. Die Königin auf das vierte Feld ihres Thurms.

S. Der König auf das Feld des Springers seiner Königin.

14.

W. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

15.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

S. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des Springers des feindlichen Königs.

16.

W. Der Bauer des Springers der Königin zwey Schritte.

S. Der Laufer nimmt den Springer.

17.

W. Der Bauer nimmt den Laufer wieder.

S. Der Thurm der Königin auf das Feld ihres Laufers.

18.

W. Der Springer auf das vierte Feld des Springers der feindlichen Königin.
S. Der Bauer des Thurms der Königin einen Schritt.

19.

W. Der Springer nimmt den Laufer.
S. Die Königin nimmt den Springer wieder.

20.

W. Der Thurm der Königin auf das Feld ihres Springers.
S. Der Springer der Königin auf das vierte Feld ihres Königs.

21.

W. Der Laufer des Königs auf das zweyte Feld seines Königs.
W. Der Springer des Königs auf das zweyte Feld seiner Königin.

22.

W. Die Königin auf das vierte Feld des Thurms der feindlichen Königin.
S. Die Königin gibt auf dem dritten Felde des Springers ihres Königs Schach.

23.

W. Der König auf das Feld seines Thurms.
S. Die Königin auf ihr drittes Feld.

24.

W. Der Bauer nimmt den Bauer.
S. Der Springer nimmt den Bauer wieder.

25.

W. Der Thurm der Königin auf das dritte Feld des Springers der feindlichen Königin.
S. Die Königin auf das Feld des Laufers ihres Königs.

26.

W. Der Thurm des Königs auf das Feld des Springers seiner Königin.
S. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.

27.

W. Der Thurm der Königin nimmt den Bauer des Thurms der feindlichen Königin.
S. Der Springer nimmt den Thurm.

28.

W. Die Königin nimmt den Springer wieder.
S. Der Thurm der Königin auf das zweyte Feld ihres Laufers.

29.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt und gewinnt das Spiel.

Gambit des Cunningham,

worin zwey Veränderungen vorkommen, die erste auf den siebenten, und die andere auf den eilften Zug.

1.

Weiß. Der Bauer des Königs geht zwey Schritte.

Schwarz. Eben so.

2.

W. Der Bauer des Laufers des Königs zwey Schritte.

S. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer.

3.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

S. Der Laufer des Königs auf das zweyte Feld seines Königs.

4.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

S. Der Laufer des Königs gibt Schach.

5.

W. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

S. Der Bauer nimmt den Bauer.

6.

W. Der König rochiret.

S. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer des Thurms des feindlichen Königs, und gibt Schach.

7.

W. Der König auf das Feld seines Thurms.

S. Der Laufer des Königs auf sein drittes Feld. a)

8.

W. Der Bauer des Königs einen Schritt.

S. Der Bauer der Königin zwey Schritte. b)

9.

W. Der Bauer des Königs nimmt den Laufer.

a) Wenn er, anstatt diesen Laufer hieher zu ziehen, ihn auf das zwente Feld seines Königs gestellt hätte, so würdet ihr in wenig Zügen das Spiel gewonnen haben; wie unten in der ersten Veränderung zu ersehen ist.

b) Wenn er diesen Laufer nicht Preiß gibt, so gewinnet ihr das Spiel ganz gewiß. Weil er ihn aber schwinden läßt, und statt dessen drey Bauern zurückbehält, so muß er durch die Stärke dieser Bauern das Spiel gewinnen, wenn er sie nur nicht eher zieht, als bis alle seine Steine vorgerückt sind.

S. Der Springer des Königs nimmt den Bauer.

10.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld des Springers seiner Königin.

S. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs.

11.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt. c)

S. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt. d)

12.

W. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des Laufers ihres Königs.

S. Der Bauer des Laufers der Königin zwey Schritte.

13.

W. Der Laufer der Königin nimmt den Bauer neben ihrem König.

c) Zöget ihr diesen Bauer zwey Schritte, so gäbet ihr seinen Springern einen freyen Eingang in euer Spiel, wodurch er das Spiel gewänne. Dieses ist der Gegenstand der zweyten Veränderung.

d) Dieser Zug trägt sehr viel zum Gewinn seines Spiels bey; denn er verhindert euch dadurch, den Springer seines Königs mit dem Laufer eurer Königin anzugreifen. Dieser Zug gäbe euch sodann Gelegenheit, seine Bauern zu zertrennen, indem ihr einen Thurm für einen seiner Springer aufopfert, welches euch wieder die Oberhand geben würde.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

14.

W. Der Springer der Königin geht auf das zweyte Feld derselben.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Springers des feindlichen Königs. e)

15.

S. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs. f)

S. Der Springer nimmt den Laufer.

16.

W. Die Königin nimmt den Springer.

S. Die Königin auf das Feld ihres Springers. g)

e) Er ziehet diesen Springer, um den Laufer eurer Königin wegzunehmen, der ihm hinderlich seyn würde, wenn er auf der Seite seiner Königin rochiren wollte. Hier ist es gut, als eine Hauptregel zu bemerken, daß, wenn man viel vorgerückte Bauern hat, man sich bemühen müsse, die feindlichen Laufer fortzuschaffen, weil sie mehr als alle andere Steine geschickt sind, sich den Bauern zu widersetzen und sie in ihrem Fortrücken aufzuhalten.

f) Da ihr euern Laufer nicht retten könnet, so ziehet ihr eure Königin, um ihn wieder zu ersetzen.

g) Er bietet euch seine Königin gegen die eurige an, um diese aus ihrer Stellung zu bringen, und die seinige auf ihr drittes Feld ziehen zu können, im Fall ihr den Tausch nicht annähmet.

17.

W. Die Königin nimmt die Königin. h)
S. Der Thurm nimmt die Königin wieder.

18.

W. Der Thurm der Königin auf das Feld ihres Königs.
S. Der König auf das zweyte Feld seiner Königin.

19.

W. Der Springer des Königs gibt Schach.
S. Der Springer nimmt den Springer.

20.

W. Der Thurm der Königin nimmt den Springer wieder.
S. Der König auf das dritte Feld seiner Königin.

21.

W. Der Thurm des Königs auf das Feld seines Königs.
S. Der Bauer des Springers der Königin zwey Schritte.

22.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.
S. Der Thurm der Königin auf das Feld ihres Königs.

h) Wenn ihr die Königin nicht nähmet, so wäre euer Spiel noch schlimmer.

23.

W. Der Bauer des Thurms der Königin zwey Schritte.

S. Der Bauer des Thurms der Königin einen Schritt.

24.

W. Der Springer auf das dritte Feld des Laufers seines Königs.

S. Der Bauer des Springers des Königs zwey Schritte.

25.

W. Der König auf das zweyte Feld seines Springers.

S. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt. i)

26.

W. Der Thurm der Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

S. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

27.

W. Der Bauer des Thurms der Königin nimmt den Bauer.

S. Der Bauer nimmt den Bauer wieder.

28.

W. Der Thurm des Königs auf das Feld des Thurms seiner Königin.

i) Hätte er diesen Bauer zwey Schritte thun lassen, so würdet ihr den Bauer seiner Königin mit euerm Laufer genommen haben, wodurch euer Spiel in eine bessere Lage gekommen wäre.

S. Der Thurm der Königin auf sein Feld. k)

29.

W. Der Thurm des Königs geht wieder auf das Feld seines Königs.
S. Der Laufer auf das zweyte Feld seiner Königin.

30.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.
S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

31.

W. Der Laufer auf das zweyte Feld des Laufers seiner Königin.
S. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt. l)

k) Man darf niemals zugeben, daß sich der Gegner der freyen Zugänge bemächtige, und seine Thürme verdopple, aus dieser Ursache bietet er Thurm gegen Thurm an.

l) Er ziehet diesen Bauer, um hernach den Bauer des Springers seines Königs gegen euern Springer vorziehen zu können, und diesen dadurch zu nöthigen, seine Stelle zu verlassen. Hätte er aber den Bauer seines Springers vorgerückt, ohne zuvor jenen zu ziehen, so würde euer Springer auf das vierte Feld des Thurms eures Königs gegangen seyn, und seine Bauern in ihrem Marsche aufgehalten haben.

32.

W. Der Thurm des Königs auf sein Feld.
S. Der Thurm des Königs auf sein viertes Feld. m)

33.

S. Der Bauer des Springers der Königin einen Schritt.
S. Der Thurm der Königin auf das Feld des Thurms ihres Königs.

34.

W. Der Bauer des Springers der Königin einen Schritt.
S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

35.

W. Der Springer auf das zweyte Feld seiner Königin.
S. Der Thurm des Königs auf das vierte Feld des Springers seines Königs.

36.

W. Der Thurm des Königs auf das Feld des Laufers seines Königs.
S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

m) Wenn er euch, anstatt dieses Zugs, mit dem Bauer seines Thurms Schach gäbe, so würde er gegen die Regel verstoßen, die ich in dem ersten Spiel in der Anmerkung (v) gegeben habe.

37.

W. Der Thurm nimmt den Bauer und gibt Schach.

S. Der König auf das zweyte Feld des Laufers seiner Königin.

38.

W. Der Thurm des Königs auf das dritte Feld des Springers des feindlichen Königs.

S. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt und gibt Schach.

39.

W. Der König auf das Feld seines Springers.

S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

40.

W. Der Thurm nimmt den Thurm.

S. Der Bauer des Thurms gibt Schach.

41.

W. Der König nimmt den Bauer des Springers.

S. Der Bauer des Thurms fordert die Königin und gibt Schach.

42.

W. Der König auf das zweyte Feld seines Laufers.

S. Der Thurm gibt auf dem Felde des Laufers seines Königs Schach.

43.

W. Der König auf sein drittes Feld.

S. Die Königin gibt auf dem dritten Felde des Thurms des feindlichen Königs Schach.

44.

W. Der Springer deckt das Schach, weil er sonst keinen andern Zug hat.

S. Die Königin nimmt den Springer, hierauf den Thurm und gibt auf dem zweyten Zug Mat.

Erste Veränderung

in dem Gambit des Cunningham, bey dem siebenten Zuge der Schwarzen.

7.

W. Der König auf das Feld seines Thurms.

S. Der Laufer auf das zweyte Feld seines Königs.

8.

W. Der Laufer des Königs nimmt den Bauer und gibt Schach.

S. Der König nimmt den Laufer.

9.

W. Der Springer des Königs auf das vierte Feld des feindlichen Königs, und gibt ein doppeltes Schach.

S. Der König auf sein drittes Feld, sonst verliert er seine Königin.

10.

W. Die Königin gibt auf dem vierten Felde des Springers ihres Königs Schach.

S. Der König nimmt den Springer.

11.

W. Die Königin gibt auf dem vierten Felde des Laufers des feindlichen Königs Schach.

S. Der König auf das dritte Feld seiner Königin.

12.

W. Die Königin gibt auf dem vierten Felde der feindlichen Königin Schach und Mat.

Zusatz
zu dieser ersten Veränderung auf den achten Zug der Schwarzen.

8.

W. Der Laufer des Königs nimmt den Bauer und gibt Schach.

S. Der König auf das Feld seines Laufers.

9.

W. Der Springer des Königs auf das vierte Feld des feindlichen Königs.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers seines Königs.

10.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld des Springers seiner Königin.

S. Die Königin auf das Feld ihres Königs.

11.

W. Der Springer des Königs auf das zweyte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

S. Der Thurm auf das Feld seines Springers.

12.

W. Der Bauer des Königs einen Schritt.

S. Der Bauer der Königin zwey Schritte.

13.

W. Der Bauer nimmt den Springer.

S. Der Bauer nimmt den Bauer wieder.

14.

W. Der Laufer nimmt den Bauer.

S. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des Springers des feindlichen Königs.

15.

W. Die Königin auf das Feld ihres Königs.

S. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des Thurms ihres Königs.

16.

W. Der Bauer der Königin zwey Schritte.
S. Der Laufer nimmt den Springer.

17.

W. Der Laufer der Königin gibt Schach.
S. Der Thurm deckt das Schach.

18.

W. Der Springer auf das dritte Feld des Laufers seiner Königin.
S. Der Laufer nimmt den Laufer.

19.

W. Der Springer nimmt den Laufer wieder.
S. Die Königin auf das zweyte Feld des Laufers ihres Königs.

20.

W. Der Springer nimmt den Laufer.
S. Die Königin nimmt den Springer wieder.

21.

W. Die Königin nimmt die Königin.
S. Der König nimmt die Königin wieder.

22.

W. Der Laufer nimmt den Thurm und muß in der Folge durch die Uebermacht eines Thurms und einer sehr guten Stellung gewinnen.

Zweyte Veränderung

in dem Gambit des Cunningham, die bey dem eilften Zuge der Weissen anfängt.

11.

W. Der Bauer der Königin zwey Schritte.

S. Der Springer des Königs auf das vierte Feld des feindlichen Königs.

12.

W. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des Laufers ihres Königs.

S. Der Bauer des Laufers des Königs zwey Schritte.

13.

W. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.

S. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

14.

W. Der Bauer des Laufers der Königin zwey Schritt.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

15.

W. Der Bauer nimmt den Bauer.

S. Der Bauer nimmt den Bauer wieder.

16.

W. Der Thurm der Königin auf das Feld ihres Laufers.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

17.

W. Der Springer der Königin nimmt den feindlichen Springer.

S. Der Bauer des Laufers des Königs nimmt den Springer wieder.

18.

W. Der Springer nimmt den schwarzen Bauer neben seinem König.

S. Der König rochiret auf der Seite seines Thurms.

91.

W. Die Königin auf ihr zweytes Feld.

S. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

20.

W. Der Thurm der Königin auf das vierte Feld des Laufers der feindlichen Königin.

S. Der Thurm der Königin auf das Feld seiner Königin.

21.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des Thurms seiner Königin.

S. Der Bauer des Springers des Königs zwey Schritte.

22.

W. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs.

S. Der Thurm nimmt den Thurm.

23.

W. Der Springer nimmt den Thurm wieder.

S. Die Königin auf ihr drittes Feld.

24.

W. Die Königin auf das zweyte Feld des Thurms ihres Königs.

S. Der König auf das zweyte Feld seines Springers.

25.

W. Die Königin nimmt die Königin.

S. Der Thurm nimmt die Königin wieder.

26.

W. Der Bauer des Thurms der Königin einen Schritt.

S. Der König auf das dritte Feld seines Springers.

27.

W. Der Bauer des Springers der Königin zwey Schritte.

S. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

28.

W. Der Bauer des Springers der Königin einen Schritt.

S. Der Springer auf das zweyte Feld seines Königs.

29.

W. Der Thurm auf das zweyte Feld des Laufers der feindlichen Königin.

S. Der Thurm auf das zweyte Feld seiner Königin.

30.

W. Der Thurm nimmt den Thurm. Nimmt er ihn nicht, so läufts auf eins hinaus.

S. Der Laufer nimmt den Thurm wieder.

31.

W. Der König auf das zweyte Feld seines Springers.

S. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

32.

W. Der Laufer der Königin auf das zweyte Feld des Laufers ihres Königs.

S. Der König auf das vierte Feld seines Thurms.

33.

W. Der Laufer des Königs gibt Schach.

S. Der Laufer deckt das Schach.

34.

W. Der Laufer nimmt den Laufer.

S. Der König nimmt den Laufer wieder.

35.

W. Der Springer gibt auf dem dritten Felde seines Königs Schach.

S. Der König auf das vierte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

36.

W. Der König auf das dritte Feld seines Thurms.

S. Der König auf das dritte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

37.

W. Der Springer auf das vierte Feld des Springers seines Königs.

S. Der Springer auf das vierte Feld des Laufers seines Königs.

38.

W. Der Laufer auf das Feld des Springers seines Königs.

S. Der Bauer des Königs einen Schritt.

39.

W. Der Bauer des Thurms der Königin einen Schritt.

S. Der Bauer des Königs einen Schritt.

40.

W. Der Laufer auf das zweyte Feld des Laufers seines Königs.

S. Der Springer nimmt den Bauer der Königin und gewinnt das Spiel.

Gambit der Königin

oder das Gambit von Aleppo,

worin sechs Veränderungen vorkommen; als zwey beym dritten, eine beym vierten, eine beym siebenten, eine beym achten und die sechste beym zehnten Zuge.

1.

Weiß. Der Bauer des Königs geht zwey Schritte.

Schwarz. Eben so.

2.

W. Der Bauer des Laufers der Königin zwey Schritte.

S. Der Bauer nimmt den Bauer.

3.

S. Der Bauer des Königs zwey Schritte. a)

a) Zöget ihr diesen Bauer nur einen Schritt vor, so würde euer Gegner den Laufer eurer Königin die Hälfte des Spiels hindurch eingeschlossen halten. Dieses soll der Gegenstand der ersten Veränderung seyn.

S. Der Bauer des Königs zwey Schritte. b)

4.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt. c)
S. Der Bauer des Laufers des Königs zwey Schritte. d)

5.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.
S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

6.

S. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt.

b) Wenn er, anstatt diesen Bauer zu spielen, den Bauer des Gambits unterstützt hätte, so würde er das Spiel verlieren, wie aus der zweyten Veränderung erhellen wird. Thut er aber weder das eine noch das andere, so müßt ihr den Bauer des Laufers eures Königs zwey Schritte ziehen, um drey Bauern in einer Reihe an der Spitze zu haben.

c) Wenn ihr, anstatt diesen Bauer vorzurücken, euerm Gegner den Bauer seines Königs genommen hättet, so würdet ihr den Vortheil des Angriffs verlieren. Dieses ist in der dritten Veränderung ausgeführt.

d) Wenn er einen ganz andern Zug gethan hätte, so hättet ihr den Bauer des Laufers euers Königs zwey Schritte vorziehen müssen; dieses würde euern Steinen eine vollkommene Freyheit verscheft haben.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

7.

W. Der Springer der Königin auf das vierte Feld ihres Thurms.

S. Der Laufer nimmt den Springer des feindlichen Königs. f)

8.

W. Der Thurm nimmt den Laufer wieder.

S. Der König rochiret. g)

e) Anstatt diesen Springer zu spielen, um, nach der im ersten Spiele unter der Anmerkung (c) vorgeschriebenen Regel, den Laufer seines Königs zu vertreiben, hättet ihr den Bauer des Gambits nehmen können; ihr würdet aber das Spiel verlohren haben. Dieses soll in der vierten Veränderung ausgeführet werden.

f) Wenn er, anstatt euch den Springer zu nehmen, seinen Laufer auf das vierte Feld eurer Königin gezogen hätte, so hättet ihr ihn mit dem Springer eures Königs angreifen und auf den folgenden Zug nehmen können.

g) Wenn er den Bauer des Springers seiner Königin zwey Schritte vorzöge, um den Bauer des Gambits zu unterstützen, so verlöhr er das Spiel, (wie die fünfte Veränderung ausweist). Hätte er aber statt eines von diesen beyden Zügen, lieber Lust gehabt, den Bauer eures Königs zu nehmen, indem ihr ihm den seinigen wieder genommen hättet, so würde er sich nicht unterstehen dürfen, den eurigen mit seinem Springer zu nehmen, weil er sonst, indem ihr ihm in der Folge mit der Königin Schach gäbt, das Spiel verlieren würde.

9.

W. Der Springer auf das dritte Feld des Laufers seiner Königin.

S. Der Bauer nimmt den Bauer.

10.

W. Der Laufer des Königs nimmt den Bauer des Gambits. h)

S. Der Bauer nimmt den Bauer des Laufers des feindlichen Königs.

11.

W. Der Bauer nimmt den Bauer wieder. i)

S. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des Laufers ihres Königs.

12.

W. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs.

S. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.

h) Dieser Zug ist ganz besonders und verdient die sechste Veränderung. Wenn ihr den Bauer des Laufers seines Königs mit dem Bauer des Laufers euers Königs genommen hättet, würdet ihr das Spiel verlieren.

i) Indem ihr den Bauer mit diesem Bauer wieder nehmet, verschafft ihr euerm Thurm eine Oeffnung gegen seinen König.

13.

W. Die Königin auf ihr zweytes Feld.

S. Der Springer der Königin auf sein drittes Feld.

14.

W. Der Laufer der Königin nimmt den Springer.

S. Der Bauer des Thurms nimmt den Laufer wieder.

15.

W. Der König rochiret auf der Seite seiner Königin.

S. Der König auf das Feld seines Thurms.

16.

W. Der Thurm des Königs auf das vierte Feld des Springers des feindlichen Königs.

S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

17.

W. Die Königin auf das dritte Feld ihres Königs.

S. Die Königin auf ihr drittes Feld.

18.

W. Der Springer auf das vierte Feld seines Königs.

S. Der Laufer nimmt den Springer.

19.

W. Der Bauer nimmt den Laufer wieder, um sich mit dem Bauer der Königin zu vereinigen.

S. Der Thurm des Königs auf das Feld seines Königs.

20.

W. Der König auf das Feld des Springers seiner Königin.

S. Die Königin auf das vierte Feld ihres Laufers.

21.

W. Die Königin nimmt die Königin.

S. Der Bauer nimmt die Königin wieder.

22.

W. Der Thurm der Königin auf das Feld ihres Königs.

S. Der König auf das zweyte Feld seines Springers.

23.

W. Der König auf das zweyte Feld des Laufers seiner Königin.

S. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

24.

W. Der Thurm des Königs auf das dritte Feld seines Springers.

S. Der Springer auf das vierte Feld des Thurms seines Königs.

25.

W. Der von dem Springer angegriffene Thurm auf das dritte Feld des Springers seiner Königin.

S. Der Bauer des Springers der Königin einen Schritt.

26.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt, um euerm Thurm und Laufer Oeffnung zu machen.

S. Der Bauer nimmt den Bauer.

27.

W. Der Thurm des Königs nimmt den Bauer.

S. Der Thurm der Königin auf das Feld seiner Königin.

28.

W. Der Thurm der Königin auf das Feld seiner Königin.

S. Der Springer auf das dritte Feld des Laufers seines Königs.

29.

W. Der Thurm des Königs gibt Schach.

S. Der König auf das Feld seines Thurms.

30.

W. Der Laufer auf das vierte Feld der feindlichen Königin, um die feindlichen Bauern am Vorrücken zu verhindern.

S. Der Springer nimmt den Laufer.

31.

W. Der Thurm nimmt den Springer.

S. Der Thurm des Königs auf das Feld seines Laufers.

32.

W. Der Thurm der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.

S. Der Thurm des Königs auf das vierte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

33.

W. Der Thurm der Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

34.

W. Der Bauer nimmt den Bauer.

S. Der Thurm der Königin nimmt den Bauer wieder.

35.

W. Der Thurm des Königs auf das zweyte Feld des feindlichen Königs.

S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt. Wenn er den Bauer unterstützte, würde er das Spiel verlieren.

36.

W. Einer von den Thürmen nimmt den Bauer.

S. Der Thurm nimmt den Thurm.

37.

W. Der Thurm nimmt den Thurm wieder.

S. Der Thurm gibt auf dem zweyten Felde des Laufers des feindlichen Königs Schach.

38.

W. Der König auf das dritte Feld des Laufers seiner Königin.

S. Der Thurm nimmt den Bauer.

39.

W. Der Bauer des Thurms zwey Schritte. k)

S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

40.

W. Der Bauer des Thurms einen Schritt.

S. Der Bauer des Springers einen Schritt.

41.

W. Der Thurm auf das Feld seines Königs.

S. Der Bauer des Springers einen Schritt.

42.

W. Der Thurm auf das Feld des Springers seines Königs.

S. Der Thurm gibt Schach.

43.

W. Der König auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

k) Wenn ihr, anstatt diesen Bauer zu ziehen, ihm den seinigen mit euerm Thurme genommen hättet, so würdet ihr das Spiel verlieren; denn euer König würde euern Thurm verhindert haben, vorzurücken und dem Bauer seines Springers den Weg zu sperren.

S. Der Thurm auf das dritte Feld des Springers des feindlichen Königs.

44.

W. Der Bauer des Thurms einen Schritt.

S. Der Thurm auf das zweyte Feld seines Springers.

45.

W. Der König nimmt den Bauer.

S. Der Bauer des Thurms einen Schritt.

46.

W. Der König auf das dritte Feld des Springers der feindlichen Königin.

S. Der Bauer des Thurms einen Schritt.

47.

W. Der Bauer des Thurms einen Schritt.

S. Der Thurm nimmt den Thurm. l)

48.

W. Der Thurm nimmt den Bauer.

S. Der Thurm auf das zweyte Feld des Thurms des Königs.

49.

W. Der Bauer zwey Schritte.

S. Der Bauer einen Schritt.

l) Wenn er euern Bauer nicht nähme, so würde er dadurch, daß ihr ihm den seinigen nehmet, unmittelbar das Spiel verlieren.

m) Wenn ihr, anstatt seinen Bauer zu nehmen, ihm seinen Thurm genommen hättet, so würdet ihr verlohren haben.

50.

W. Der Thurm auf das zweyte Feld des Thurms seines Königs.

S. Der König auf das zweyte Feld seines Springers.

51.

W. Der Bauer einen Schritt.

S. Der König auf das dritte Feld seines Springers.

52.

W. Der König auf das dritte Feld des Laufers der feindlichen Königin.

S. Der König auf das vierte Feld seines Springers.

53.

W. Der Bauer einen Schritt.

S. Der König auf das vierte Feld des Springers des feindlichen Königs.

54.

W. Der Bauer rückt vor.

S. Der Thurm nimmt den Bauer, und indem er hernach seinen König gegen den Thurm ziehet, so siehet man deutlich, daß das Spiel steht, weil sein Bauer euch den Thurm kosten würde.

Erste Veränderung

im Gambit der Königin, bey dem dritten Zuge der Weissen.

3.

W. Der Bauer des Königs geht einen Schritt.

S. Der Bauer des Laufers des Königs zwey Schritte.

4.

W. Der Laufer des Königs nimmt den Bauer.

S. Der Bauer des Königs einen Schritt.

5.

W. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

6.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

S. Der Bauer des Laufers der Königin zwey Schritte.

7.

W. Der Springer des Königs auf das zweyte Feld seines Königs.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

8.

W. Der König rochiret.

S. Der Bauer des Springers des Königs zwey Schritte.

9.

W. Der Bauer der Königin nimmt den Bauer.
S. Die Königin nimmt die Königin.

10.

W. Der Thurm nimmt die Königin wieder.
S. Der Laufer des Königs nimmt den Bauer.

11.

W. Der Springer des Königs auf das vierte Feld seiner Königin.
S. Der König auf sein zweytes Feld.

12.

W. Der Springer der Königin auf das vierte Feld ihres Thurms.
S. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld seiner Königin.

13.

W. Der Springer des Königs nimmt den Springer.
S. Der Bauer nimmt den Springer wieder.

14.

W. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt.
S. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

15.

W. Der Laufer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.
S. Der Springer auf das vierte Feld seiner Königin.

16.

W. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

S. Der Laufer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.

17.

W. Der König auf das zweyte Feld seines Laufers.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

18.

W. Der Springer auf das dritte Feld des Laufers seiner Königin.

S. Der Laufer der Königin auf sein drittes Feld.

19.

W. Der Springer nimmt den Springer.

S. Der Bauer nimmt den Springer wieder.

20.

W. Der Laufer des Königs auf das zweyte Feld seines Königs.

S. Der Thurm der Königin auf das Feld des Springers ihres Königs.

21.

W. Der Laufer der Königin auf sein drittes Feld.

S. Der Bauer des Springers des Königs nimmt den Bauer.

22.

W. Der Laufer nimmt den Thurm.

S. Der Bauer nimmt den Bauer des Königs und gibt Schach.

23.

W. Der König nimmt den Bauer wieder.

S. Der Thurm nimmt den Laufer.

24.

W. Der Laufer des Königs auf sein drittes Feld.

S. Der König auf sein drittes Feld.

25.

W. Der Thurm des Königs auf das zweyte Feld seiner Königin.

S. Der Bauer der Königin gibt Schach.

26.

W. Der König auf das zweyte Feld seines Laufers.

S. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des feindlichen Königs.

27.

W. Der Thurm der Königin auf das Feld ihres Königs.

S. Der König auf das vierte Feld seiner Königin.

28.

W. Der Thurm des Königs auf das zweyte Feld seines Königs.

S. Der Thurm auf das Feld seines Königs.

29.

W. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

S. Der Laufer nimmt den Laufer.

30.

W. Der Thurm nimmt den Thurm.

S. Der Bauer nimmt den Bauer.

31.

W. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

32.

W. Der Thurm des Königs auf das Feld des Thurms des feindlichen Königs.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

33.

W. Der König auf sein drittes Feld.

S. Der Laufer des Königs gibt auf dem vierten Felde des Laufers seiner Königin Schach.

34.

W. Der König auf das vierte Feld seines Laufers, als den besten Platz, wo er hingehen kann.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt, und gewinnt das Spiel.

Zweyte Veränderung

im Gambit der Königin, bey dem dritten Zuge der Schwarzen.

3.

W. Der Bauer des Königs zwey Schritte.

S. Der Bauer des Springers der Königin zwey Schritte.

4.

W. Der Bauer des Thurms der Königin zwey Schritte.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

5.

W. Der Bauer des Springers der Königin einen Schritt.

S. Der Bauer des Gambits nimmt den Bauer.

6.

W. Der Bauer des Thurms nimmt den Bauer.

S. Der Bauer des Laufers der Königin nimmt den Bauer wieder.

7.

W. Der Laufer des Königs nimmt den Bauer und gibt Schach.

S. Der Laufer deckt das Schach.

8.

W. Die Königin nimmt den Bauer.

S. Der Laufer nimmt den Laufer.

9.

W. Die Königin nimmt den Laufer wieder und gibt Schach.

S. Die Königin deckt das Schach.

10.

W. Die Königin nimmt die Königin.

S. Der Springer nimmt die Königin wieder.

11.

W. Der Bauer des Laufers des Königs zwey Schritte.

S. Der Bauer des Königs einen Schritt.

12.

W. Der König auf sein zweytes Feld.

S. Der Bauer des Laufers des Königs zwey Schritte.

13.

W. Der Bauer des Königs einen Schritt.

S. Der Springer des Königs auf das zweyte Feld seines Königs.

14.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

S. Der Springer des Königs auf das vierte Feld seiner Königin.

15.

W. Der Springer nimmt den Springer.

S. Der Bauer nimmt den Springer.

16.

W. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Thurms.

S. Der Laufer nimmt den Laufer.

17.

W. Der Thurm nimmt den Laufer.

S. Der König auf sein zweytes Feld.

18.

W. Der König auf das dritte Feld seines Laufers.

S. Der Thurm des Königs auf das Feld des Springers seiner Königin.

19.

W. Der Springer auf das zweyte Feld seines Königs.

S. Der König auf sein drittes Feld.

20.

W. Der Thurm des Königs auf das Feld des Thurms seiner Königin.

S. Der Thurm des Königs auf das zweyte Feld des Springers seiner Königin.

21.

W. Der Thurm der Königin gibt Schach.
S. Der Springer deckt das Schach.

22.

W. Der Thurm des Königs auf das vierte Feld des Thurms der feindlichen Königin.
S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

23.

W. Der Springer auf das dritte Feld des Laufers seiner Königin.
S. Der Thurm der Königin auf das Feld seiner Königin.

24.

W. Der Thurm der Königin nimmt den Bauer des feindlichen Thurms.
S. Der Thurm nimmt den Thurm.

25.

W. Der Thurm nimmt den schwarzen wieder, und muß in der Folge gewinnen, da er einen Bauer mehr hat.

Dritte Veränderung

im Gambit der Königin, bey dem vierten Zuge der Weissen.

4.

W. Der Bauer der Königin nimmt den Bauer.
S. Die Königin nimmt die Königin.

5.

W. Der König nimmt die Königin wieder.
S. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs.

6.

W. Der Bauer des Laufers des Königs zwey Schritte.
S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

7.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.
S. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.

8.

W. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.
S. Der Bauer des Thurms des Königs zwey Schritte.

9.

W. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs.
S. Der König rochiret.

10.

W. Der König auf das zweyte Feld des Laufers seiner Königin.
S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

11.

W. Der Laufer nimmt den Laufer.
S. Der Springer nimmt den Laufer wieder.

12.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

13.

W. Der Springer des Königs auf das vierte Feld des Springers des feindlichen Königs.

S. Der Bauer des Springers der Königin zwey Schritte.

14.

W. Der Laufer des Königs auf das zweyte Feld seines Königs.

S. Der Springer des Königs auf das zweyte Feld seines Königs.

15.

W. Der Springer nimmt den Laufer.

S. Der Bauer nimmt den Springer wieder.

16.

W. Der Bauer des Thurms der Königin zwey Schritte.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Springers der feindlichen Königin.

17.

W. Der Thurm der Königin auf sein zweytes Feld.

S. Der Bauer des Thurms der Königin einen Schritt.

18.

W. Der Bauer des Thurms der Königin nimmt den Bauer.

S. Der Bauer des Thurms der Königin nimmt den Bauer wieder.

19.

W. Der Thurm gibt Schach.

S. Der König auf das zweyte Feld des Springers seiner Königin.

20.

W. Der Thurm nimmt den Thurm.

S. Der Thurm nimmt den Thurm wieder.

21.

W. Der Thurm auf das Feld seiner Königin.

S. Der Springer der Königin gibt Schach.

22.

W. Der König auf das Feld des Springers seiner Königin.

S. Der König auf das dritte Feld des Springers seiner Königin.

23.

W. Der Bauer des Springers des Königs zwey Schritte.

S. Der Bauer nimmt den Bauer.

24.

W. Der Bauer nimmt den Bauer wieder.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

25.

W. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers seiner Königin.

26.

W. Der Laufer auf das vierte Feld des Springers seines Königs.

S. Der Bauer des Springers der Königin einen Schritt.

27.

W. Der Springer auf das zweyte Feld seines Königs.

S. Der Springer des Königs auf das vierte Feld des Thurms seiner Königin.

28.

W. Der Springer nimmt den Springer.

S. Der Bauer nimmt den Springer wieder.

29.

W. Der Laufer nimmt den Bauer.

S. Der König auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

30.

W. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

31.

W. Der Bauer des Laufers des Königs nimmt den Bauer.

S. Der Springer auf das dritte Feld des Springers der feindlichen Königin.

32.

W. Der Bauer rückt einen Schritt vor.

S. Der Thurm auf das Feld des Thurms der Königin.

33.

W. Der Thurm nimmt den Bauer.

S. Der Thurm gibt Schach.

34.

W. Der König auf das zweyte Feld des Laufers, da er keinen andern Zufluchtsort hat.

S. Der Thurm gibt auf dem Felde des Laufers der Königin Schach und Mat.

Vierte Veränderung

in dem Gambit der Königin, bey dem siebenten Zuge der Weissen.

7.

W. Der Laufer des Königs nimmt den Bauer des Gambits.

S. Der Bauer des Laufers des Königs nimmt den Bauer.

8.

W. Der Bauer des Laufers des Königs nimmt den Bauer wieder.

S. Der Springer des Königs auf das vierte Feld des Springers des feindlichen Königs.

9.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Thurms.

S. Die Königin gibt Schach.

10.

W. Der König auf das zweyte Feld seiner Königin.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des feindlichen Königs.

11.

W. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

S. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des Springers des feindlichen Königs.

12.

W. Die Königin auf ihr drittes Feld.

S. Der Springer des Königs nimmt den Bauer.

13.

W. Der Springer des Königs auf sein Feld.

S. Die Königin auf das Feld des feindlichen Königs, und gibt Schach.

14.

W. Der König zieht sich zurück.

S. Der Laufer des Königs nimmt den Springer, und muß in der Folge gewinnen.

Fünfte Veränderung

in dem Gambit der Königin bey dem achten Zuge der Schwarzen.

8.

W. Der Thurm nimmt den Laufer wieder.

S. Der Bauer des Springers der Königin zwey Schritte.

9.

W. Der Springer auf das vierte Feld des Laufers der feindlichen Königin.

S. Der König rochiret.

10.

W. Der Bauer des Thurms der Königin zwey Schritte.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Thurms.

11.

W. Der Springer nimmt den Springer.

S. Der Laufer nimmt den Springer wieder.

12.

W. Der Bauer des Thurms nimmt den Bauer.

S. Der Laufer nimmt den Bauer wieder.

13.

W. Der Bauer des Springers der Königin einen Schritt.

S. Der Bauer des Laufers des Königs nimmt den Bauer.

14.

W. Der Bauer des Springers der Königin nimmt den Bauer.

S. Der Laufer auf das zweyte Feld seiner Königin.

15.

W. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des Springers des feindlichen Königs.

S. Der Bauer nimmt den Bauer.

16.

W. Der Bauer nimmt den Bauer wieder.

S. Der König auf das Feld seines Thurms.

17.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld seiner Königin.

S. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

18.

W. Der Bauer des Thurms des Königs zwey Schritte.

S. Der Bauer des Thurms nimmt den Laufer der Königin.

19.

W. Der Bauer nimmt den Bauer wieder.

S. Der Springer auf das vierte Feld seines Thurms.

20.

W. Der Laufer auf das dritte Feld des Springers des feindlichen Königs.

S. Der Springer auf das vierte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

21.

W. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Laufers.

S. Der Springer nimmt den Laufer, um das Mat zu vermeiden.

22.

W. Die Königin nimmt den Springer wieder.

S. Der Laufer auf das vierte Feld des Laufers seines Königs.

23.

W. Die Königin gibt Schach.

S. Der König zieht sich zurück.

24.

W. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

S. Der Laufer nimmt den Bauer.

25.

W. Die Königin nimmt den Laufer.

S. Die Königin auf das dritte Feld des Laufers ihres Königs.

26.

W. Der Thurm der Königin auf das dritte Feld des Thurms der feindlichen Königin.

S. Die Königin nimmt die Königin.

27.

W. Der Thurm der Königin nimmt die Königin wieder.

S. Der Thurm des Königs auf das zweyte Feld seines Laufers.

28.

W. Der König auf sein zweytes Feld.

S. Der Bauer des Thurms der Königin zwey Schritte.

29.

W. Der Thurm der Königin auf das dritte Feld des feindlichen Königs.

S. Der Bauer des Thurms einen Schritt.

30.

W. Der Thurm nimmt den Bauer.
S. Der Bauer des Thurms einen Schritt.

31.

W. Der Thurm des Königs auf das Feld des Thurms seiner Königin.
S. Der Bauer des Thurms einen Schritt.

32.

W. Der Thurm auf das dritte Feld seines Königs.
S. Der Thurm des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

33.

W. Der König auf das dritte Feld seiner Königin.
S. Der Thurm gibt Schach.

34.

W. Der König auf sein viertes Feld.
S. Der Thurm nimmt den Thurm.

35.

W. Der König nimmt den Thurm wieder.
S. Der Thurm auf das dritte Feld des Thurms seiner Königin.

36.

W. Der König auf das vierte Feld seiner Königin.
S. Der König auf das zweyte Feld seines Laufers.

37.

W. Der König auf das dritte Feld des Laufers seiner Königin.

S. Der Thurm bietet Schach.

38.

W. Der König auf das vierte Feld des Springers seiner Königin.

S. Der Thurm nimmt den Bauer.

39.

W. Der Thurm nimmt den Bauer.

S. Der König auf sein zweytes Feld.

40.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

S. Der Bauer des Springers des Königs zwey Schritte.

41.

W. Der Thurm auf das zweyte Feld des Thurms der feindlichen Königin.

S. Der König auf das Feld seiner Königin.

42.

W. Der König auf das vierte Feld des Springers der feindlichen Königin.

S. Der Bauer des Springers einen Schritt.

43.

W. Der König auf das dritte Feld des Laufers der feindlichen Königin.

S. Der Thurm gibt Schach.

44.

W. Der Bauer deckt das Schach.
S. Der Bauer nimmt den Bauer.

45.

W. Der Bauer nimmt den Bauer wieder.
S. Der König geht auf sein Feld.

46.

W. Der Thurm auf das zweyte Feld des Springers des feindlichen Königs.
S. Der Thurm auf sein drittes Feld.

47.

W. Der König auf das zweyte Feld des Laufers der feindlichen Königin und gewinnt das Spiel, indem er seinen Bauer zur Dame zieht.

Sechste Veränderung

in dem Gambit der Königin, bey dem zehnten Zuge der Weissen.

10.

W. Der Bauer des Laufers des Königs nimmt den Bauer.
S. Der Springer nimmt den Bauer des Königs.

11.

W. Der Springer nimmt den Springer wieder.

S. Die Königin gibt Schach.

12.

W. Der Springer auf das dritte Feld des Springers seines Königs.

S. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des Springers des feindlichen Königs.

13.

W. Der Laufer des Königs auf das zweyte Feld seines Königs.

S. Die Königin nimmt den Bauer des Thurms des Königs.

14.

W. Der Thurm des Königs auf das Feld seines Laufers.

S. Die Königin nimmt den Springer und gibt Schach.

15.

W. Der König auf das zweyte Feld seiner Königin.

S. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.

16.

W. Der Thurm nimmt den Thurm.
S. Der Thurm nimmt den Thurm wieder.

17.

W. Die Königin auf das Feld ihres Königs.
S. Der Thurm auf das zweyte Feld des Laufers des feindlichen Königs und gewinnt das Spiel.

Praktische Anweisung

zum

Schachspiel.

Zweyter Theil.

Eine Spielart,

die aus vier Varianten und fünf Veränderungen zusammen gesetzt ist.

1.

Weiß. Der Bauer des Königs geht zwey Schritte.

Schw. Eben so.

2.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin. a)

S. Eben so. b)

a) Dieses ist die beste Stelle, die der Laufer des Königs in den ersten Zügen eines Spiels einnehmen kann. In dieser Stellung trifft er auf den Bauer des Laufers des feindlichen Königs, als auf welchen Bauer der erste Angriff gemeiniglich gemacht wird.

b) Weil die Schwarzen noch auf eine zweyfache Art spielen können, so wollen wir hierüber

3.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

S. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs. c)

4.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers. d)

S. Eben so. e)

5.

W. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt. f)

---

zwey verschiedene Spiele unter dem Namen Varianten entwerfen.

c) Er verhindert euch, zwey Bauern neben einander in die Mitte des Schachbrets zu stellen. Die Schwarzen haben bey diesem Zuge noch drey andere Spielarten, die der Gegenstand zweyer Varianten und einer Veränderung seyn sollen.

d) Wenn ihr diesen Springer auf das zweyte Feld eures Königs gespielt hättet, würdet ihr das Spiel verlieren. Dieses gibt Gelegenheit zu einer abermaligen Veränderung.

e) Er würde schlecht gespielt haben, wenn er den Bauer des Laufers eures Königs genommen hätte. Dieses soll in einer dritten Veränderung ausgeführet werden.

f) Hätte er den Bauer des Laufers eures Königs mit seinem Springer angegriffen, so würde er euch Zeit gegeben haben, eure Bauern in das Centrum des Schachbrets zu bringen. Der Gegenstand einer vierten Veränderung.

6.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt. g)

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt. h)

7.

W. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

S. Eben so. i)

8.

W. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs. k)

g) Hättet ihr eben diesen Bauer zwey Schritte vorgerückt, so würdet ihr zwar das Centrum einen Augenblick eingenommen, aber euch nicht beständig darin erhalten haben; wie aus der fünften Veränderung zu ersehen ist.

h) Hätte er den Laufer seiner Königin auf das vierte Feld des Springers eures Königs gezogen, so hättet ihr sogleich den Bauer des Thurms eures Königs einen Schritt vorziehen müssen. Ihr dürft niemals durch die Richtung der Laufer euern Steinen Zwang anlegen lassen, so lang ihr solches vermeiden könnet.

i) Diese Bauern werden auf beyden Seiten gezogen, um die Laufer zu verhindern, die Springer in ihrem Gange aufzuhalten.

k) Wenn der Bauer eurer Königin nicht im Stande ist, die Richtung des Laufers des feindlichen Königs auf den Bauer des Laufers eures Königs zu unterbrechen, so müßt ihr den Laufer eurer Königin aufbewahren, um ihn auf das dritte Feld eures Königs zu stellen; denn dieser Stein ist der einzige, der sich mit gutem Erfolge dem Laufer des feindlichen Königs entgegen stellen kann.

S. Der Laufer des Königs nimmt den Laufer. l)

9.

W. Die Königin nimmt den Laufer wieder.
S. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs.

10.

W. Der Laufer des Königs nimmt den Laufer.
S. Die Königin nimmt den Laufer wieder. m)

11.

W. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.
S. Eben so.

l) Hätte sich der Laufer seines Königs zurückgezogen, anstatt euern Laufer zu nehmen, so würde euer Gegner ein Tempo verlohren haben. Wenn es auf den Umtausch der Steine ankömmt, muß man allemal zuerst nehmen.

m) Jetzt könnt ihr von der Nutzbarkeit des Bauers des Thurms des Königs, den ihr auf den siebenten Zug einen Schritt vorgerückt habt, urtheilen. Denn er könnte gegenwärtig eure Königin mit dem Springer seines Königs angreifen und hierauf den Bauer des Laufers seines Königs, um ihn wieder in Bewegung zu setzen, zwey Schritte vorrücken. Dergleichen Fälle sind von großem Werth, und ihr müßt sie sogleich ergreifen, besonders in Spielen, wo euch euer Gegner nöthiget, eure Springer vor eure Bauern zu stellen.

12.

W. Der König rochiret mit seinem Thurm.
S. Eben so. n)

Erste Veränderung,

die bey dem dritten Zuge der Schwarzen anfängt.

3.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.
S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers. a)

n) Dieses Spiel ist auf beyden Seiten gleich; die Weissen haben den Vortheil des Zugs erhalten. Derjenige von beyden Spielern, der den Bauer des Laufers seines Königs eher, als der andere, dadurch, daß er ihn zwey Schritte vorrückt, wird in Bewegung setzen können, wird den Vortheil der Stellung über den andern erhalten.

a) Er spielt diesen Springer, um euch zu verhindern, den Bauer eurer Königin zwey Schritte vorzuziehen. Hätte er dafür den Bauer des Laufers seiner Königin auf das Feld gerückt, wo jetzt ihr Springer steht; so würde euer nächster Zug gleichwohl auf die nämliche Art bestehen können, als wenn er so gezogen hätte, wie er wirklich gethan hat.

4.

W. Der Bauer der Königin zwey Schritte.

S. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer. b)

5.

W. Der Laufer des Königs nimmt den Bauer des Laufers des Königs, und gibt Schach.

S. Der König nimmt den Laufer. c)

6.

W. Die Königin auf das vierte Feld des Thurms des feindlichen Königs und gibt Schach.

S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

7.

W. Die Königin nimmt den Laufer des Königs, und das Spiel wird sehr gut werden.

b) Er hätte diesen Zug vermeiden können, wenn er den Laufer auf das dritte Feld des Springers seiner Königin zurückgezogen hätte. Dieses soll im nachfolgenden Supplemente zu dieser Veränderung ausgeführet werden.

c) Nimmt er euern Laufer nicht, so müßt ihr ihm sogleich den Springer seines Königs nehmen, und den Bauer des Springers eurer Königin zwey Schritte vorziehen, um seinen Laufer anzugreifen und ihn sodann gegen den Springer seiner Königin anrücken lassen, um

Supplement

zur ersten Veränderung auf den vierten Zug der Schwarzen.

4.

W. Der Bauer der Königin zwey Schritte.

S. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld des Springers seiner Königin.

5.

W. Der Springer des Königs auf das zweyte Feld seines Königs.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

6.

W. Die Königin auf ihr drittes Feld.

S. Der König rochiret.

7.

W. Der Bauer des Laufers des Königs zwey Schritte.

S. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer der Königin.

8.

W. Der Bauer des Königs einen Schritt. a)

seinen Bauer mit dem Bauer des Laufers eurer Königin wieder nehmen zu können.

a) Wenn er auf diesen Zug den Springer seines Königs zurück zieht, so gibt er euch dadurch Gelegenheit, eure Bauern in die Mitte des Schachbrets zu bringen.

S. Der Bauer der Königin zwey Schritte. b)

9.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld des Springers seiner Königin.

S. Der Springer des Königs auf das vierte Feld des feindlichen Königs.

10.

W. Der Bauer des Laufers der Königin nimmt den Bauer.

S. Der Bauer des Laufers des Königs zwey Schritte. c)

11.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

S. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs. d)

b) Er nutzt den Augenblick, um den Laufer eures Königs zurückzutreiben, und dem Springer seines Königs einen vortheilhaften Stand zu verschaffen.

c) Er zieht diesen Bauer zwey Schritte, um den Laufer seiner Königin auf das dritte Feld ihres Königs stellen zu können.

d) In dieser Stellung steht das Spiel der Schwarzen eben so gut, als das der Weissen. Es ist wahr, auf der Seite der Weissen ist ein über die vierte Linie der Weissen hinübergeschrittener und unterstützter Bauer; allein dieser Vortheil wird durch die Stellung des Springers des schwarzen Königs wieder gleich

Zweyte Veränderung
auf den vierten Zug der Weissen.

4.

W. Der Springer des Königs auf das zweyte Feld seines Königs. a)
S. Der Laufer des Königs nimmt den Bauer und gibt Schach.

5.

W. Der König nimmt den Laufer.
S. Die Königin auf das vierte Feld ihres Laufers und gibt Schach.

6.

W. Der Bauer der Königin zwey Schritte.
S. Die Königin nimmt den Laufer.

7.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Thurms.

gemacht; diesen kann man nicht anders wegbringen, als wenn beyde Springer gegen einander ausgetauscht werden. Geschähe dieses aber, so würden sich die schwarzen Bauern im Mittelpunkte vereinigen, und eben so gut als die Weissen einen über die Grenze der Schwarzen geschrittenen Bauer bekommen.

a) Wenn man nicht auf diesen Zug einen Bauer verlöhre, so wäre dieses die rechte Stelle für den Springer, weil er daselbst die Bauern nicht am Fortgehen hindert.

S. Die Königin auf das dritte Feld ihres Königs. b)

Dritte Veränderung

auf den vierten Zug der Weissen.

4.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

S. Der Laufer des Königs nimmt den Bauer und gibt Schach. a)

5.

W. Der König nimmt den Laufer.

S. Die Königin auf das vierte Feld ihres Laufers und gibt Schach.

6.

W. Der Bauer der Königin zwey Schritte.

S. Die Königin nimmt den Laufer.

b) Die Schwarzen müssen das Spiel gewinnen, weil sie einen Bauer mehr und den Vortheil einer guten Stellung auf ihrer Seite haben.

a) Es ist nicht nachtheilig, wenn ihr nicht rochiren könnt, so lang eure Steine leicht ausrücken können. Es ist dieses sogar öfters ein Vortheil, wenn nur der König in Sicherheit steht.

7.

W. Der Springer des Königs nimmt den Bauer.

S. Die Königin auf das dritte Feld ihres Königs.

8.

W. Die Königin auf das dritte Feld des Laufers ihres Königs.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

9.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seiner Königin.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

10.

W. Der Thurm des Königs auf das Feld seines Königs.

S. Der König rochiret.

11.

W. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des Laufers ihres Königs.

S. Der Bauer des Springers der Königin einen Schritt.

12.

W. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.

S. Der Laufer der Königin auf das zweyte Feld ihres Springers. b)

b) In dieser Stellung stehen die Weissen vortheilhafter als die Schwarzen, indem ihre Steine besser ausgerückt und besser geordnet sind.

Vierte Veränderung
auf den fünften Zug der Schwarzen.

5.

W. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

S. Der Springer des Königs auf das vierte Feld des Springers des feindlichen Königs.

6.

W. Der Bauer der Königin zwey Schritte.

S. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer.

7.

W. Der Bauer des Laufers der Königin nimmt den Bauer wieder.

S. Der Laufer des Königs gibt Schach.

8.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers. a)

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers. b)

a) Nimmt der Gegner diesen Springer mit seinem Laufer, so würde euer Spiel sich verbessern, weil dieser Zug eure Bauern in die Mitte brächte.

b) Hier könntet ihr den Bauer eures Königs einen Schritt vorrücken, und ihr gewännet dadurch zwey Züge. Allein wenn dieser Bauer

9.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld seiner Königin.

S. Der König rochiret. c)

10.

W. Der König rochiret.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

11.

W. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

S. Eben so.

12.

W. Der Laufer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin. d)

einmal vorgezogen worden ist, so könnte er euch die Auswechselung des Bauers doppelt anbieten, indem er den Bauer seiner Königin und den Bauer des Laufers seines Königs einen Schritt vorzöge. Euer Bauer stünde sodann allein und abgesondert. Es ist also besser, wenn ihr eure zwey Bauern an der Spitze laßt, um die Oeffnung des Spiels zu vermeiden.

c) Er rochiret, um den Bauer euers Königs mit seinem Thurme anzugreifen. Ihr müßt also auch rochiren, um diesen Bauer, im Fall eines Angriffs, mit dem Thurm euers Königs zu unterstützen.

d) Augenscheinlich stehen die Weissen im Vortheil, da sie drey Züge mehr und weiter vorgerückte Bauern haben, als die Schwarzen. Von Seiten der Weissen muß man sich einzig und allein angelegen seyn lassen, den Bauer des Laufers des Königs so bald als möglich in Thätigkeit zu setzen. Dieser Zug wird das Spiel ganz zum Vortheil der Weissen entscheiden.

Fünfte Veränderung
auf den sechsten Zug der Weissen.

6.

W. Der Bauer der Königin zwey Schritte.
S. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer.

7.

W. Der Bauer des Laufers der Königin nimmt den Bauer wieder.
S. Der Laufer des Königs gibt Schach.

8.

W. Der Laufer der Königin deckt das Schach.
S. Der Laufer nimmt den Laufer.

9.

W. Der Springer der Königin nimmt den Laufer wieder.
S. Der Bauer der Königin einen Schritt. a)

Erste Variante
bey dem zweyten Zuge der Schwarzen.

1.

W. Der Bauer des Königs zwey Schritte.
S. Eben so.

a) Dieses Spiel steht auf beyden Seiten vollkommen gleich; eure Bauern in der Mitte sind getrennt. Inzwischen kann man dergleichen

2.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

3.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

4.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers. a)

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

5.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

S. Der König rochiret. b)

Arten von Spielanfängen immer bey einem Spieler wagen, dem man etwas voraus gegeben hat.

a) Ob man gleich, so viel als möglich ist, vermeiden muß, die Springer vor die Bauern herauszuziehen, so halte ich doch diesen Zug in der gegenwärtigen Verfassung für nothwendig, um den Vortheil des Zugs zu behalten. Ihr hättet auch, anstatt dieses Zuges, den Bauer des Laufers euers Königs zwey Schritte vorrücken können; allein ein solches Spiel ist gefährlich, und nur gut, wenn man es mit einem Spieler zu thun hat, dem man etwas vorgibt.

b) Wenn er, anstatt zu rochiren, den Laufer seiner Königin auf das vierte Feld des Springers euers Königs gezogen hätte, so hättet ihr eure Königin auf das dritte Feld ihres Springers

6.

W. Der Bauer des Thurms der Königin zwey Schritte.

S. Eben so. c)

7.

W. Der König rochiret.

S. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs. d)

8.

W. Der Laufer des Königs nimmt den Laufer.

S. Der Bauer nimmt den Laufer wieder.

9.

W. Die Königin auf das dritte Feld ihres Springers. e)

ziehen müssen, dadurch würdet ihr das Spiel gewonnen haben. Zöge er aber eben diesen Laufer auf das dritte Feld seines Königs, so müßtet ihr ihm denselben mit euerm Laufer nehmen und hierauf eure Königin beständig auf das dritte Feld ihres Springers ziehen.

c) Wenn er diesen Bauer nicht vorgezogen hätte, so würdet ihr den Laufer seines Königs mit euern Bauern in die Enge getrieben haben.

d) Wenn er eben diesen Laufer auf das vierte Feld des Springers euers Königs gezogen hätte, so hättet ihr den Bauer eurer Königin einen Schritt vorrücken müssen; und hätte er den Springer euers Königs mit seinem Laufer genommen, so hättet ihr ihm denselben mit dem Bauer euers Springers wieder nehmen müssen, um eure Thürme besser ins Spiel zu bringen, die alsdann die Bauern, die den feindlichen König bedecken, angreifen mußten.

e) Eure Königin greift zwey Bauern an, und euer Gegner kann sie beyde nicht anders unter-

S. Die Königin auf das Feld ihres Laufers.

10.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.
S. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer.

11.

W. Der Bauer des Laufers der Königin nimmt den Bauer wieder.
S. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Springers. f)

12.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.
S. Eben so.

13.

W. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs.
S. Der Springer des Königs auf das vierte Feld des Springers des feindlichen Königs.

stützen, als wenn er seine Königin auf das Feld ihres Laufers stellt. Diese Stellung findet öfters in den ersten Zügen eines jeden Spiels statt, und oft sieht sich der Gegner in der Unmöglichkeit, seine beyden Bauern auf einmal unterstützen zu können.

f) Wenn er diesen Laufer auf das vierte Feld des Springers eurer Königin gezogen hätte, so hättet ihr den Bauer euers Königs mit eurer Königin unterstützen müssen.

14.

W. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt. g)

S. Der Springer des Königs nimmt den Laufer.

15.

S. Der Bauer des Laufers des Königs nimmt den Springer wieder.

S. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt. h)

16.

W. Der Bauer des Springers des Königs zwey Schritte.

S. Eben so.

17.

W. Der Thurm des Königs auf das zweyte Feld seines Laufers.

S. Die Königin auf ihr zweytes Feld.

g) Verdoppelte Bauern, die nicht getrennt sind, besitzen die nämliche Stärke als die andern; zuweilen sind sie sogar vortheilhaft.

h) Er zieht diesen Bauer, um euern Springer zu verhindern, den Bauer seines Königs anzugreifen. Er würde sonst genöthigt seyn, ihn mit seinem Thurme zu unterstützen, und ihr würdet dadurch Zeit gewinnen, eure Thürme auf der Kolonne des Laufers euers Königs zu verdoppeln. Hier verdient angemerkt zu werden, daß beynahe in allen Fällen derjenige, der sich mit seinen verdoppelten Thürmen einer Oeffnung bemeistern kann, beständig den Vortheil habe. Der Gegner muß also darauf bedacht seyn, daß der andere dergleichen Zugänge niemal gewinne.

18.

W. Der Thurm der Königin auf das Feld des Laufers ihres Königs.

S. Der König auf das zweyte Feld seines Springers. i)

Zweyte Variante auf den zweyten Zug der Schwarzen.

1.

W. Der Bauer des Königs zwey Schritte.

S. Eben so.

2.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

i) In dieser Stellung müssen die Weissen den Gegner zu bewegen suchen, daß er den Bauer seines Königs einen Schritt vorziehe, um einen Springer auf das vierte Feld des Laufers eben dieses Königs, durch zwey Bauern unterstützt, hinstellen zu können; dieses würde das Spiel zum Vortheil der Weissen entscheiden. Deswegen müssen die Schwarzen auf Mittel denken, die Thürme den feindlichen Thürmen gegen über, hinter einander zu stellen, um den Bauer des Laufers der Königin zwey Schritte vorzurücken, und ihn in Thätigkeit zu bringen.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt. a)

3.

W. Der Bauer der Königin zwey Schritte.

S. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer. b)

4.

W. Die Königin nimmt den Bauer wieder.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt. c)

5.

W. Der Bauer des Laufers des Königs zwey Schritte.

S. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs. d)

a) Er macht die Vorbereitung, den Bauer seiner Königin zwey Schritte vorrücken zu können, und seine Absicht dabey ist, den Laufer euers Königs von seiner Richtung abzubringen, mit seinen Bauern die Mitte zu besetzen und euch den Vortheil des Zugs wieder abzugewinnen.

b) Er hätte auch, zur Verfolgung seines Plans, den Bauer seiner Königin zwey Schritte vorziehen können, wie in der ersten Veränderung ausgeführet werden soll.

c) Wenn er den Springer seines Königs auf das dritte Feld seines Laufers gezogen hätte, so hättet ihr diesen Springer mit dem Bauer euers Königs angreifen müssen, und durch diesen Zug würdet ihr mehrere Züge gewonnen haben.

d) Da er den Laufer euers Königs mit dem Bauer seiner Königin nicht von seiner Richtung abbringen kann, so stellt er dem Laufer euers Königs den Laufer seiner Königin entgegen,

6.

W. Der Laufer des Königs nimmt den Laufer.

S. Der Bauer des Laufers des Königs nimmt den Laufer wieder.

7.

W. Der Bauer des Laufers der Königin zwey Schritte.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt. e)

8.

W. Der Bauer des Laufers der Königin nimmt den Bauer.

S. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer wieder. f)

9.

W. Der Bauer des Königs einen Schritt.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

Hätte er anstatt dieses Zugs den Bauer des Laufers seines Königs zwey Schritte vorgezogen, so hättet ihr den Bauer euers Königs vorrücken müssen.

e) Er thut diesen Zug, um eure Bauern in der Mitte zu trennen, oder sich selbst mit Nachdruck auf Seiten seiner Königin allda festzusetzen. Es wäre schlecht gespielt, wenn er den Bauer des Laufers seiner Königin gegen eure Königin ziehen wollte. Dieser Zug ist der Gegenstand der zweyten Veränderung.

f) Wenn er ihn mit dem Bauer des Laufers seiner Königin wieder nähme, so würde das ein schlechter Zug seyn; seine Steine würden dadurch eingeschlossen werden und weniger Raum einnehmen, als die eurigen.

10.

W. Die Königin auf das zweyte Feld des Laufers ihres Königs. g)

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

11.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt. h)

12.

W. Der König rochiret.

S. Die Königin auf ihr viertes Feld.

13.

W. Der Thurm des Königs auf das Feld seiner Königin. i)

g) Ihr würdet übel spielen, wenn ihr mit eurer Königin Schach bötet. Ihr dürft sie niemal von dem Mittelpunkte entfernen, sondern müßt sie vielmehr unter euern Bauern behaupten, besonders zu Anfange eines Spiels.

h) Er würde sehr schlecht gespielt haben, wenn er den Bauer des Laufers seiner Königin vorgezogen hätte. Ich will es in einer Veränderung bey diesem Zuge zeigen, wie viel es bey einem Trupp Bauern darauf ankömmt, wenn man den, der an der Spitze steht, vorzieht.

i) Dieser Zug ist sehr wichtig, um den Gegner zu verhindern, den Bauer des Laufers seiner Königin vorzuziehen; denn wenn ihr dieses zulaßt, so würde er auf euerm Grund und Boden zwey Bauern an die Spitze neben einander stellen und dem Laufer seines Königs einen vortheilhaften Ausgang verschaffen.

S. Der König rochiret. k)

14.

W. Der Bauer des Springers der Königin einen Schritt.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Thurms.

15.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Thurms.

S. Der Laufer des Königs auf das zweyte Feld seines Königs.

16.

W. Der Laufer der Königin auf das zweyte Feld des Springers seiner Königin. l)

Erste Veränderung

in dieser zweyten Variante auf den dritten Zug der Schwarzen.

3.

W. Der Bauer der Königin zwey Schritte.

S. Eben so.

k) Hätte er den Bauer des Springers seiner Königin zwey Schritte gezogen, so würdet ihr dadurch, daß ihr seine Königin mit dem Springer eurer Königin angegriffen hättet, einen Bauer gewonnen haben.

l) Dieses Spiel steht völlig gleich. Die Stellung des einen ist eben so gut als die des andern; die beyden Laufer stehen auf beyden

4.

S. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer.

S. Der Bauer des Laufers der Königin nimmt den Bauer wieder.

5.

W. Der Laufer des Königs gibt Schach. a)

S. Der Laufer deckt das Schach.

6.

W. Der Laufer des Königs nimmt den Laufer.

S. Der Springer der Königin nimmt den Laufer wieder.

7.

W. Der Bauer der Königin nimmt den Bauer.

S. Der Springer der Königin nimmt den Bauer wieder.

8.

W. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

S. Eben so. b)

Seiten unter gleichem Zwange, und die Thürme sind frey.

a) Wenn ihr, anstatt Schach zu geben, diesen Laufer auf das dritte Feld eurer Königin zurückgezogen hättet, so würdet ihr sowohl den Vortheil des Zugs als der Stellung verlohren haben; weil er sich sogleich durch Vorziehung des Bauers seines Königs, der Mitte bemächtiget haben würde.

b) Wenn er diesen Springer auf eine andere Art unterstützt hätte, so würde er ihn verlohren

9.
W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.
S. Der König rochiret.

10.
W. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des Laufers ihres Königs.
S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

11.
W. Der König rochiret. c)

Zweyte Veränderung

in der zweyten Variante auf den siebenten Zug der Schwarzen.

7.
W. Der Bauer des Laufers der Königin zwey Schritte.

haben, indem ihr unmittelbar den Bauer des Laufers euers Königs zwey Schritte vorgezogen hättet.

c) In dieser Stellung müssen sich die Weissen hauptsächlich mit zwey Dingen beschäftigen; erstlich, den Laufer der Königin zu erhalten, der, vermöge seiner Richtung, den feindlichen König im Zaum hält; zweytens, den Bauer der Königin anzugreifen, der, weil er von den übrigen Bauern getrennet ist, nur allein durch Steine unterstützt werden kann. Es ist

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt. a)

8.

W. Die Königin auf ihr drittes Feld.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

9.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

S. Eben so.

10.

W. Der Bauer des Thurms der Königin einen Schritt. b)

S. Der Laufer des Königs auf das zweyte Feld seines Königs.

11.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

S. Der König rochiret.

allemal vortheilhaft, einen abgesonderten Bauer anzugreifen, geschähe es auch nur, um sich der Steine des Gegners zu bemächtigen.

a) Dieser Zug entscheidet den Gewinn des Spiels. Man darf ihm keine Gelegenheit mehr geben, den Bauer seiner Königin vorzuziehen. Könnet ihr es dahin bringen, so wird der Laufer seines Königs eingeschlossen bleiben, und eure Steine gewinnen in der Folge weit mehr Raum, als die des Gegners.

b) Dieser Zug ist nothwendig, weil er eure Königin mit dem Springer der seinigen würde angegriffen haben. Dadurch hätte er auf dem vierten Felde seiner Königin einen Stein mehr erhalten, um in der Folge den Bauer seiner

12.

W. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt. c)

S. Der Springer der Königin auf das vierte Feld ihres Thurms. d)

13.

W. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Springers der feindlichen Königin.

14.

W. Der Thurm der Königin auf das Feld seiner Königin.

Königin vorrücken zu können; und durch dieses Mittel wären alsdann seine Steine frey geworden.

c) Wenn ihr den Laufer eurer Königin auf das dritte Feld ihres Königs gezogen hättet, so würde er den Springer seines Königs auf sein fünftes Feld gezogen haben, um euern Laufer zu nehmen, und dadurch hätte er mithin den Laufer seines Königs frey gemacht. Außerdem ist es auch vortheilhaft wenn man, so viel als möglich ist, einen Laufer von der Farbe des feindlichen Laufers zu behalten sucht. Man hat sich beynahe in allen Fällen vor den Richtungen der Laufer in Acht zu nehmen, und man kann sich nicht besser dagegen in Sicherheit setzen, als wenn Laufer gegen Laufer gestellt werden.

d) Er zieht diesen Springer, um ihn gegen euern Laufer auszutauschen.

S. Der Springer des Königs auf das vierte Feld des Springers des feindlichen Königs.

15.

W. Der Laufer der Königin auf das Feld des Springers ihres Königs. e)

S. Der Bauer des Thurms der Königin einen Schritt. f)

16.

W. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

17.

W. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs.

S. Der Springer des Königs auf das vierte Feld seines Thurms.

18.

W. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

e) Alle diese Züge sind nicht zu befürchten; sie trennen euern Mittelpunkt nicht, und ihr werdet eben diese Springer sobald, als ihr es für gut befindet, wieder zurücktreiben können. Hieraus könnet ihr sehen, daß die wahren Angriffe nur mit mehrern vereinigten Steinen, und äußerst selten nur mit einem oder zweyen, gethan werden müssen.

f) Er ziehet diesen Bauer, um den Springer eurer Königin zu verhindern, den Bauer seiner Königin anzugreifen.

S. Der Springer der Königin auf das vierte Feld ihres Thurms. g)

19.

W. Der König rochiret. h)

Dritte Veränderung

in der zweyten Variante, auf den eilften Zug der Schwarzen.

11.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

12.

W. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs.

S. Der Laufer des Königs gibt Schach.

g) Hätte er diesen Springer, anstatt ihn wegzuziehen, durch seine Königin auf dem dritten Felde ihres Springers unterstützen lassen, so würdet ihr den Bauer des Springers euers Königs sogleich haben vorziehen müssen.

h) In dieser Stellung müssen die Weissen gewinnen, wenn sie den Bauer der feindlichen Königin am Vorrücken verhindern können, und sich nicht mit dem Vorziehen der Bauern auf der rechten Seite so übereilen, daß der König ausser Stand gesetzt wird, sie zu unterstützen.

13.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers. a)

S. Der Springer des Königs auf das zwente Feld seines Königs.

14.

W. Der König rochiret auf der Seite seines Thurms.

S. Der Springer des Königs auf das vierte Feld seines Laufers. b)

15.

W. Der Thurm der Königin auf das Feld seiner Königin. c)

S. Der Springer des Königs nimmt den Laufer.

16.

W. Die Königin nimmt den Springer wieder.

S. Der Springer der Königin auf das zwente Feld ihres Königs.

a) Wenn er euch den Springer nimmt, so gewinnet ihr den Bauer seiner Königin ohne Aufschub, weil er durch keinen andern Bauer unterstützt werden kann, und ihr ihn mit allen euern Steinen angreifen könnt.

b) Er spielt diesen Springer, um euern Laufer aus dem Wege zu räumen, und in der Folge seinen Laufer gegen eure Königin und König zu richten; welches für euch sehr gefährlich seyn würde.

c) Ihr ziehet diesen Thurm, um ihn zu nöthigen, entweder den Bauer seiner Königin zu unterstützen, oder euch den Springer eurer Königin zu nehmen.

17.

W. Der König auf das Feld seines Thurms. d)

S. Der Laufer des Königs nimmt den Springer. e)

18.

W. Der Bauer des Springers der Königin nimmt den Laufer wieder.

S. Der König rochiret. f)

Dritte Variante
auf den dritten Zug der Schwarzen.

1.

W. Der Bauer des Königs geht zwey Schritte.

S. Eben so.

d) Ihr hättet ihm den Bauer seiner Königin mit eurem Springer nehmen und hierauf eure Königin auf das vierte Feld ihres Königs ziehen können, um seinen Springer anzugreifen. Weil er aber seiner Königin durch Schachbieten freyen Ausgang verschafft haben würde, so ist dieser Zug nothwendig.

e) Weil er den Bauer seiner Königin nicht länger unterstützen kann, so siehet er sich genöthiget, euern Springer zu nehmen, um diesen Bauer zu erhalten.

f) In dieser Verfassung müssen die Weissen gewinnen. Es kömmt nur darauf an, daß dem Gegner nicht zugelassen werde, den Bauer seiner Königin in Thätigkeit zu setzen, und daß ihr das Centrum behauptet, ohne euch mit dem Vorrücken eurer Bauern zu übereilen.

2.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

S. Eben so.

3.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

4.

W. Der Bauer der Königin zwey Schritte. a)

S. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer.

5.

W. Der Bauer des Laufers der Königin nimmt den Bauer wieder. b)

S. Der Laufer des Königs gibt Schach. c)

a) Ihr könntet diesen Bauer nur einen Schritt thun lassen; aber alsdann wäre eure Stellung wieder die nemliche, die in der ersten Variante angegeben ist.

b) Anstatt diesen Bauer zu nehmen, könntet ihr auch den Bauer des Königs einen Schritt vorrücken. Dieses wäre ein sehr guter Zug gegen einen Spieler, dem man einen Vortheil zuläßt, wie aus einer Veränderung über diesen Zug erhellen soll.

c) Das erste Spiel im ersten Theile beweist, daß wenn dieser Laufer auf das dritte Feld des Springers der Königin zurückgezogen wird, man seinem Gegner freye Hand lasse, seine Bauern auf die Mitte des Schachbrets zu stellen.

6.

W. Der Laufer der Königin deckt das Schach.

S. Der Laufer des Königs nimmt den Laufer.

7.

W. Der Springer der Königin nimmt den Laufer wieder.

W. Der Bauer der Königin geht zwey Schritte. d)

8.

W. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer.

S. Der Springer des Königs nimmt den Bauer wieder.

9.

W. Die Königin auf das dritte Feld des Springers ihres Königs. e)

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

d) Hätte er diesen Zug nicht gethan, so hättet ihr Zeit gewonnen, das Centrum mit euern Bauern einzunehmen. Der Vortheil, der daraus entspringt, ist sowohl im ersten als gegenwärtigen Theile hinlänglich dargethan.

e) Ihr konntet auch mit eurer Königin auf dem zweyten Felde ihres Königs Schach geben; allein dieser Zug würde euren Gegner in den Stand gesetzt haben, den Laufer seiner Königin vorzuziehen. Und überdieß muß man sich jederzeit hüten, seine Königin auf die Linie zu setzen, worauf ihr König steht, wenn diese Linie offen und von Bauern entblößt ist.

10.

W. Der Springer des Königs auf das zweyte Feld seines Königs.

S. Der König rochiret.

11.

W. Der König rochiret auf der Seite seines Thurms.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Springers seiner Königin. f)

12.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld seiner Königin.

S. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs.

13.

W. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Laufers.

S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

14.

W. Der Bauer des Laufers des Königs zwey Schritte. g)

S. Eben so. h)

f) Er spielet diesen Springer, um den Laufer seiner Königin vorziehen zu können, oder sich von dem Laufer eures Königs los zu machen.

g) Ihr ziehet diesen Bauer vor, um die Bauern zu trennen, die seinen König bedecken.

h) Da er den Bauer des Laufers seines Königs zwey Schritte vorgezogen hat, so müßt ihr einen von euern Springern auf das vierte Feld des feindlichen Königs zu bringen suchen. In

15.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers ihres Königs.

S. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld, seiner Königin.

16.

W. Der Springer der Königin auf das vierte Feld des feindlichen Königs.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers ihres Königs. i)

17.

W. Der Thurm der Königin auf das Feld seiner Königin.

S. Der Springer des Königs auf das vierte Feld seiner Königin.

18.

W. Die Königin auf ihr zweytes Feld. k)

S. Der Bauer des Thurms der Königin zwey Schritte.

19.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers seiner Königin. l)

dieser Lage kann er durch keinen Stein, der nicht genommen würde, aus der Stelle verdrängt werden; und zugleich vereiniget ihr eure Bauern auf dem Mittelpunkt.

i) Er will eure Bauern nicht zusammen stoßen lassen, indem er euch den Springer nimmt.

k) Dieser Zug ist nothwendig, um ihn zu verhindern, seinen Springer auf das dritte Feld eures Königs zu setzen.

l) In dieser gegenseitigen Stellung würde ich den Weissen den Vorzug geben, und zwar we-

Veränderung
in dieser dritten Variante, bey dem fünften Zuge der Weissen.

5.

W. Der Bauer des Königs geht einen Schritt.

S. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs. a)

6.

W. Der Bauer des Laufers der Königin nimmt den Bauer.

S. Der Laufer des Königs gibt Schach.

7.

W. Der Laufer der Königin auf das zweyte Feld der Königin.

gen der Stelle, die der Springer der Königin einnimmt. Inzwischen halte ich doch auch dafür, daß dieser Vortheil nicht beträchtlich genug ist, um das Spiel zu entscheiden. Die Schwarzen dürfen den Springer eher nicht nehmen, als bis sie zuvor einen von den Bauern, die ihn unterstützen, auf die Seite geschafft haben. Dieses könnte dadurch bewerkstelliget werden, wenn der Bauer des Laufers der schwarzen Königin gegen den Bauer der weissen ausgewechselt würde; beyde Spiele würden sodann gleich seyn.

a) Wenn er seinen Springer zurückgezogen hätte, so konntet ihr durch diesen einzigen Zug das Spiel gewinnen.

b) Ihr konntet das Schach auch durch den Springer eurer Königin decken, wenn ihr ihn auf das dritte Feld ihres Laufers setztet. Spielte

S. Der Laufer des Königs nimmt den Laufer.

8.

W. Der Springer der Königin nimmt den Laufer wieder.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt. c)

9.

W. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs. d)

S. Der Bauer der Königin nimmt den Bauer.

10.

W. Der Bauer der Königin nimmt den Bauer wieder.

S. Der Springer des Königs auf das zweyte Feld seiner Königin.

11.

W. Der Bauer des Laufers des Königs zwey Schritte.

euer Gegner hierauf den Springer seines Königs auf das vierte Feld eures Königs, so würdet ihr das Mittel finden, euer Centrum zu unterstützen. Der beste Zug, den er in dieser Stellung thun könnte, wäre, wenn er den Bauer seiner Königin zwey Schritte vorzöge.

c) Hätte er diesen Bauer zwey Schritte vorgezogen, so würde euer Centrum in Sicherheit gewesen seyn.

d) Wenn ihr den Bauer des Laufers eures Königs zwey Schritte gezogen hättet, so würde er eure Bauern haben zertrennen können, indem er den Bauer des Laufers seiner Königin zwey Schritte vorgezogen hätte.

S. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt.

12.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

S. Der Bauer des Laufers des Königs nimmt den Bauer. e)

Vierte Variante

auf den dritten Zug der Schwarzen.

1.

W. Der Bauer des Königs zwey Schritte.

S. Eben so.

2.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

S. Eben so.

3.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

e) Aus diesen Zügen siehet man, daß die Schwarzen, da sie alle Züge richtig gethan haben, so weit gekommen sind, die Bauern im Centro der Weissen zu zertrennen. Meine Absicht bey dieser Veränderung ist, zu beweisen, wie gefährlich es sey, einen von den zwey Bauern die im Mittelpunkte neben einander stehen, vorzuziehen, ehe der Gegner die Auswechselung eines von den Bauern, gegen einen von den seinigen, der sie zu zertrennen im Stande ist,

S. Die Königin auf das dritte Feld des Laufers ihres Königs. a)

4.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers. b)

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers. c)

5.

W. Der Bauer des Springers der Königin zwey Schritte. d)

vorgeschlagen hat. Hätte er, anstatt den Bauer seiner Königin, oder den Bauer des Laufers nur einen Schritt thun zu lassen, einen oder den andern zwey Schritte gezogen, so würde euer Centrum in Sicherheit geblieben seyn.

a) Er hätte auch, anstatt dieses Zugs, seine Königin auf das vierte Feld des Thurms des weissen Königs ziehen können. Dieses wird in der ersten Veränderung ausgeführt.

b) Er nöthiget euch, den Springer eures Königs vor euren Bauer zu stellen; ihr müßt euch aber nach den ersten Zügen angelegen seyn lassen, ihn wieder in Thätigkeit zu setzen. Ihr hättet seinem Zuge auch mit eurer Königin begegnen können; allein sie steht auf ihrem Felde besser, weil sie euch an dieser Stelle dazu dienet, den Bauer dieser Königin mit Gewalt gegen den Laufer seines Königs losgehen zu lassen.

c) Er ziehet diesen Springer, um euch abzuhalten, den Bauer eurer Königin zwey Schritte vorzuziehen; unterdessen kann man diesen Zug wagen; wenn man den Gegner für schwächer hält.

d) Es ist nicht allemal vortheilhaft, die Bauern auf den Flügeln vorzuziehen, und man muß diesen Zug mit viel Ueberlegung thun.

S. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld des Springers seiner Königin.

6.

W. Der Bauer des Thurms der Königin zwey Schritte.

S. Der Bauer des Thurms der Königin einen Schritt. e)

7.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

S. Eben so.

8.

W. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

S. Eben so.

9.

W. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

S. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs. f)

10.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Thurms.

e) Wenn er diesen Bauer zwey Schritte gezogen hätte, so hättet ihr den eurigen gegen seinen Springer anrücken lassen müssen, nach der vorgeschriebenen Regel, den angegriffenen Bauer jederzeit vorzuziehen.

f) Da er nicht im Stande ist, den Laufer eures Königs durch seine eigene Bauern aus seiner Stelle zu bringen, so bedienet er sich des Laufers seiner Königin, diese Absicht zu bewerkstelligen.

S. Der Springer des Königs auf das zweyte Feld seines Königs.

11.

W. Der Laufer des Königs nimmt den Laufer.

S. Die Königin nimmt den Laufer wieder. g)

12.

W. Der Springer der Königin auf das vierte Feld ihres Laufers.

S. Der König rochiret auf der Seite seines Thurms. h)

13.

W. Der Springer der Königin nimmt den Laufer.

S. Der Bauer des Laufers der Königin nimmt den Springer.

14.

W. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs.

S. Der Springer des Königs auf das Feld des Laufers seiner Königin.

15.

W. Der König rochiret auf der Seite seines Thurms.

S. Der Bauer des Laufers des Königs zwey Schritte.

g) Er könnte auch diesen Laufer mit dem Bauer wiedernehmen, und es wäre kein schlechter Zug.

h) Wenn er auf der Seite seiner Königin rochiret hätte, so würde er euch den Vortheil der Stellung gegeben haben.

16.

W. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer. i)

S. Die Königin nimmt den Bauer wieder. k)

Veränderung

in dieser vierten Variante auf den dritten Zug der Schwarzen.

3.

W. Der Bauer des Laufers der Königin geht einen Schritt.

S. Die Königin auf das vierte Feld des Thurms des feindlichen Königs.

4.

W. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

i) Hättet ihr diesen Bauer nicht genommen, so würde er ihn noch einen Schritt weiter gegen euern Laufer vorgerückt haben, der dadurch aus seiner Stelle verdrängt worden wäre. Dadurch würde er in den Stand gesetzt worden seyn, mit seinen Bauern den Angriff auf der Seite eures Königs zu thun.

k) Wenn die Weissen in der gegenwärtigen Stellung darauf bedacht sind, den Bauer des Laufers ihres Königs gegen den Bauer des feind-

5.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

S. Der Springer des Königs auf das vierte Feld des Springers des feindlichen Königs.

6.

W. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt. a)

S. Die Königin auf das dritte Feld des Laufers ihres Königs. b)

7.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Thurms. c)

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

8.

W. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt.

lichen Königs auszuwechseln, so wird der Vortheil des Spiels auf ihrer Seite seyn.

a) Auf diesen Zug könnte man auch den Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers setzen.

b) Wenn er, anstatt seine Königin zurückzuziehen, den Bauer des Laufers eures Königs mit dem Laufer seiner Königin genommen und euch Schach geboten hätte, so hättet ihr ihm seinen Laufer mit eurer Königin wieder nehmen müssen, und ihr würdet dabey einen Stein gewonnen haben.

c) Obgleich das dritte Feld der Thürme eben nicht der beste Platz für den ersten Ausgang der Springer ist, so ist dieser Zug doch in der gegenwärtigen Stellung nothwendig.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des feindlichen Königs. d)

9.

W. Der Laufer der Königin nimmt den Springer.

S. Der Laufer des Königs nimmt den Laufer.

10.

W. Die Königin nimmt den Laufer des Königs.

S. Der Laufer der Königin nimmt den Springer.

11.

W. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.

S. Eben so. e)

Eine andere Spielart.

1.

W. Der Bauer des Königs geht zwey Schritte.

d) Hätte sich dieser Springer zurückgezogen, so hättet ihr euern angegriffenen Springer auf das zweyte Feld seines Laufers, und hernach den Laufer eurer Königin auf das dritte Feld eures Königs ziehen müssen, um euch des Laufers seines Königs zu entledigen.

e) Augenscheinlich haben die Weissen mehr Züge gegen die Schwarzen als diese gegen jene. Die Ursach ist, weil die Schwarzen ihre Königin zu

S. Der Bauer des Laufers der Königin zwey Schritte. a)

2.

W. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers. b)

3.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

S. Der Bauer des Königs einen Schritt.

4.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

frühzeitig haben vorrücken lassen, und weil die Königin, in der gegenwärtigen Lage des Spiels, noch nicht einmal das Feld eingenommen hat, wo sie sich doch jetzt befinden sollte.

a) Diese Art, das Spiel anzufangen, wenn man nicht den ersten Zug hat, ist lediglich vertheidigend, ohne jedoch die beste zu seyn, hauptsächlich, wenn man dem Gegner einen Vortheil verstattet; sie ist aber sehr gut, zur Beurtheilung der Stärke eines Gegners, dessen Spiel man noch nicht kennt.

b) Er hätte euch auf diesen Zug nöthigen können, den Gambit zu spielen, indem er den Bauer seines Königs zwey Schritte vorgezogen hätte. Diesen Bauer würdet ihr nicht haben nehmen können, ohne euch einem Schach von seiner Königin auszusetzen, das ihm den Gewinn des Spiels verschafft haben würde.

c) Ihr hättet den Bauer eurer Königin zwey Schritte vorziehen können, um ihn gegen den Bauer des Laufers der feindlichen Königin um-

5.

W. Der Bauer des Königs einen Schritt.

S. Der Bauer des Laufers des Königs zwey Schritte. d)

6.

W. Der Bauer der Königin zwey Schritte.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Thurms. e)

7.

W. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs.

zutauschen. Man kann diesen Zug thun und er ist nicht schlecht. Allein in gegenwärtigem Falle müßt ihr den Laufer eurer Königin erhalten, damit er sich im Nothfall dem Laufer seines Königs widersetzen könne, der, im Fall er das vierte Feld des Laufers seiner Königin einnähme, euern König auf die Seite seines Thurms zu rochiren verhindern, und allen euern Steinen beschwerlich werden würde.

d) Anstatt diesen Zug zu thun, hätte er auch den Bauer seiner Königin einen Schritt vorziehen können. In diesem Falle hättet ihr ihm seinen Bauer mit dem eurigen nehmen müssen, um ihn zu verhindern, eben dieselbe Stellung auf der Seite seiner Königin zu formiren, die sich gerade eben so auf der Seite eures Königs befindet.

e) Er würde schlecht spielen, wenn er den Bauer eurer Königin nähme, weil solches dem Springer eurer Königin den Ausgang erleichterte. Eben so schlecht würdet ihr spielen, wenn ihr ihm seinen Bauer mit dem eurigen nähmet; denn dadurch würdet ihr dem Laufer seines Königs eine beträchtliche Stelle einräumen.

S. Die Königin auf das dritte Feld ihres Springers. f)

8.

W. Die Königin auf ihr zweytes Feld.

S. Der Springer des Königs auf das zweyte Feld seines Laufers g)

9.

W. Der Bauer der Königin nimmt den Bauer des Laufers. h)

S. Der Laufer des Königs nimmt den Bauer wieder.

10.

W. Der Laufer der Königin nimmt den Laufer.

f) Er greift den Bauer des Springers eurer Königin in der Absicht an, daß ihr ihn einen Schritt vorziehen sollt. Ihr thut aber besser, wenn ihr ihn unterstützt; denn im Fall ihr ihn vorzöget, könnte er, wenn er den Bauer des Thurms seiner Königin zwey Schritte vorrücken ließ, seinen Angriff auf euerm linken Flügel mit gutem Erfolge formiren.

g) Hätte er mit diesem Springer den Laufer eurer Königin angegriffen, so hättet ihr keine Umtauschung beyder Steine gegen einander eingehen dürfen, sondern vielmehr euern Laufer zurückziehen und sodann seinen Springer zur Rückkehr nöthigen müssen.

h) Da der Springer eurer Königin nicht herauskommen kann, ohne in Gefahr zu gerathen, einen Bauer zu verdoppeln, oder eure Königin in die Enge zu bringen; so müßt ihr euch unumgänglich von dem Laufer seines Königs zu befreyen suchen.

S. Die Königin nimmt den Laufer wieder.

11.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Thurms. i)

S. Der Bauer des Springers des Königs zwey Schritte. k)

12.

W. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

S. Der Bauer des Thurms des Königs zwey Schritte. l)

13.

W. Der Bauer des Thurms des Königs zwey Schritte.

i) Ihr ziehet diesen Springer, um ihn mit dem Springer eures Königs auf dem vierten Felde eurer Königin zu vereinigen. Dieser Posten ist in der gegenwärtigen Stellung der vortheilhafteste, den er einnehmen kann. Ueberhaupt ist zu merken, daß, wenn man zwey Springer hat, es sehr nöthig ist, sie in eine wechselseitige Gemeinschaft mit einander zu bringen, und sie auf solche Felder zu setzen, wo sie von den Bauern des Gegners weder angegriffen, noch zur Rückkehr genöthiget werden können.

k) Er ziehet diesen Bauer, um euer Centrum zu zertrennen, ihr müßt ihm also diesen Bauer nicht nehmen.

l) Er ziehet diesen Bauer in der Absicht vor, dem Thurme seines Königs einen freyen Ausgang zu verschaffen; und wenn ihr ihm Zeit laßt, ihn noch einen Schritt vorzuziehen, so könnte er eure hintern Bauern anfallen und zertrennen.

S. Der Bauer des Springers des Königs nimmt den Bauer des Laufers. m)

14.

W. Der Bauer des Springers des Königs nimmt den Bauer wieder.

S. Der Thurm des Königs auf das Feld seines Springers. n)

15.

W. Der Springer des Königs auf sein fünftes Feld.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Thurms. o)

16.

W. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld ihres Laufers.

m) Da sich der Springer eures Königs auf sein fünftes Feld begeben kann, indem er durch zwey Bauern unterstützt wird; so nimmt er euch diesen Bauer, um dem Springer seines Königs einen ähnlichen Posten zu verschaffen.

n) Er ziehet diesen Thurm, um sich der offenen Linie zu bemächtigen und dieses ist ein Beyspiel von solchen Fällen, wo man einen Thurm für einen andern Stein aufopfern kann. Ich setze voraus, daß ihr eure Linie nicht mit euerm Springer schließt; er würde sonst seinen Thurm auf das vierte Feld des Springers eures Königs setzen, wo er auf beyden Seiten von zwey Bauern unterstützt wird, und es mithin nicht anders möglich ist, ihn zu nehmen, als indem man seine Bauern vereinigte.

o) Er ziehet diesen Springer in der Absicht ihn auf das vierte Feld des Springers eures Königs zu setzen, und ihm mithin eben diejenige Stellung zu geben, die der eurige hat.

S. Der Springer des Königs auf sein fünftes Feld.

17.

W. Der Springer der Königin auf das vierte Feld seiner Königin: p)

S. Der König auf sein zweytes Feld.

18.

W. Der Laufer des Königs auf das zweyte Feld seines Königs.

S. Der Laufer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.

19.

W. Der König rochiret auf der Seite seines Thurms. q)

S. Der Thurm der Königin auf das Feld ihres Laufers.

20.

W. Der Thurm der Königin auf das Feld ihres Laufers. r)

p) Durch diesen Zug unterbrecht ihr die Richtung seiner Königin und bringt eure beyden Springer in Verbindung, um den Bauer seines Königs anzugreifen und zu nehmen.

q) Es wäre gefährlich, den König auf der Seite seiner Königin rochiren zu lassen; weil es dadurch euerm Gegner leichter werden würde, seinen Angriff auf euern König zu formiren. Außerdem müßt ihr auch in der gegenwärtigen Lage euern König auf das dritte Feld seines Springers zu bringen suchen, um den Springer des feindlichen Königs einzuschließen und zu gleicher Zeit eure Bauern zu unterstützen.

r) Dieser Zug ist nothwendig, um ihn zu verhindern, sich von der Linie Meister zu machen.

Das Gambit des Salvio.

1.

W. Der Bauer des Königs geht zwey Schritte.

S. Eben so.

2.

W. Der Bauer des Laufers des Königs zwey Schritte.

S. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer.

3.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

S. Der Bauer des Springers des Königs zwey Schritte.

4.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

indem er euch euern Springer mit dem seinigen nimmt, und sich diesen wieder von dem Bauer des Laufers eurer Königin nehmen läßt. Diese Stellung würde machen, daß er das Spiel gewänne. Ueberhaupt muß man allemal Thurm gegen Thurm setzen, und dem Feinde niemals freye Zugänge überlassen. In der gegenwärtigen Verfassung sind sich beyde Spiele beynahe gleich. Doch haben die Weissen darin eine Art von Vortheil, daß ein Bauer von ihnen auf den Grund und Boden der Schwarzen vorgerückt ist.

S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

5.

W. Der Springer des Königs auf das vierte Feld des feindlichen Königs.

S. Die Königin gibt Schach.

6.

W. Der König auf das Feld seines Laufers.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers. a)

7.

W. Die Königin auf das Feld ihres Königs. b)

S. Die Königin nimmt die Königin, c)

a) Der Doktor Salvio gibt in seiner zu Neapel im Jahre 1723 gedruckten Abhandlung diese Vertheidigung des Gambits an; aber ohne irgend eine Combination zu ergründen; und die Menge der Züge, die in diesem Spiele alle Augenblicke entstehen und auf einander folgen, mußte ihm in der Zergliederung und Berechnung dieses Spiels sehr hinderlich seyn.

b) Man kann diesen Zug auf verschiedene Art thun. Unterdessen gibt es nur zwey Arten, die man wagen kann. Die erste, wenn man mit dem Laufer den Bauer nimmt und Schach gibt; die zweyte, wenn man den Bauer der Königin zwey Schritte vorzieht. Diese macht den Inhalt der zwey ersten Veränderungen aus.

c) Hätte der Gegner, anstatt eure Königin zu nehmen, den Bauer des Springers seines Königs vorgezogen, so hättet ihr ihm mit dem Laufer sogleich den Bauer des Laufers seines

8.

W. Der König nimmt die Königin.

S. Der Springer nimmt den Bauer des Königs. d)

9.

W. Der Laufer des Königs nimmt den Bauer und gibt Schach.

S. Der König auf sein zweytes Feld. e)

10.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld des Springers seiner Königin. f)

Königs nehmen, Schach geben, und hierauf euern Springer auf das dritte Feld des Laufers eures Königs stellen müssen.

d) Wenn er, anstatt euern Bauer mit seinem Springer zu nehmen, den Bauer seiner Königin auf euern Springer gezogen hätte; so hättet ihr dagegen den Bauer des Laufers seines Königs mit euerm Springer nehmen, und eure beyden Steine gegen zwey Bauern und einen Thurm aufopfern müssen. Dieses wird in der dritten Veränderung ausgeführt.

e) Im Fall er seinen König auf das Feld seiner Königin gezogen hätte, so hättet ihr den Laufer eures Königs zurückziehen müssen, um ihm mit euerm Springer ein doppeltes Schach zu geben, oder zu machen, daß er um einen Zug zu kurz käme.

f) In dieser Stellung müßt ihr entweder einen Bauer gewinnen, oder die Auswechselung des Thurms seines Königs gegen euern Springer erhalten.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers. g)

11.

W. Der Bauer der Königin zwey Schritte.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt. h)

12.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seiner Königin.

S. Der Bauer des Königs oder des Gambits einen Schritt. i)

13.

W. Der Bauer des Springers des Königs nimmt den Bauer.

S. Der Bauer nimmt den Bauer wieder.

14.

W. Der König auf das zweyte Feld seines Laufers.

g) Wenn er den Bauer seiner Königin einen Schritt gezogen hätte, so müßtet ihr seinen Thurm mit euerm Springer angreifen, und sodann mit dem nämlichen Springer den Bauer seiner Königin nehmen, indeß der Laufer eures Königs seinen Thurm eingeschlossen gehalten hätte.

h) Ihr würdet schlecht spielen, wenn ihr mit eurem Springer seinen Thurm angrifft, weil ihm der Rückweg abgeschnitten wäre, und ihr ihn verlieren würdet, indem man ihm mit Gewalt zusetzte.

i) Er ziehet diesen Bauer vor, weil er ihn nicht länger unterstützen kann. Ihr müßt ihn ohne weitern Anstand nehmen; denn jeder abgesonderte, und auf euern Grund und Boden übergegangene Bauer muß verlohren seyn.

S. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des Springers des feindlichen Königs.

15.

W. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des Springers des feindlichen Königs.

S. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.

16.

W. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.

S. Der Thurm der Königin auf das Feld ihres Königs. k)

Erste Veränderung

in diesem Gambit bei dem siebenten Zuge der Weissen, mit einer Variante auf den siebenten Zug der Schwarzen.

7.

W. Der Laufer des Königs gibt Schach, indem er den Bauer nimmt.

k) In dieser Stellung haben die Weissen ganz gewiß den Vortheil auf ihrer Seite, da ihre Steine besser als die schwarzen geordnet sind. Unterdessen ist diese Art den Gambit zu spielen nicht vortheilhaft gegen einen Spieler, dem man einen Stein vorausgibt; ob es gleich sehr gut ist, wenn keiner dem andern einen Vortheil voraus gegeben hat.

S. Der König auf sein zweytes Feld. a)

8.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld des Springers seiner Königin. b)

S. Der Bauer der Königin einen Schritt. c)

9.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seiner Königin. d)

a) Salvio läßt den König auf das Feld seiner Königin zurückgehen, aber nach mehrern Combinationen. Nach meiner Meynung aber steht der König besser auf seinem zweyten Felde. Damit man aber inzwischen über diesen Zug besser urtheilen könne, will ich ihn auch nach Art des Salvio, und zwar in einer Variante auf den siebenten Zug der Schwarzen, ausführen.

b) Ihr seyd genöthigt, diesen Laufer zurückzuziehen, um den Verlust eines Steins zu vermeiden.

c) Wenn er den Bauer eures Königs mit seinem Springer genommen hätte, so hättet ihr eure Königin auf das Feld eures Königs ziehen und den Tausch eurer Königin gegen die seinige anbieten müssen; dieses würde euer Spiel in den Vertheidigungsstand setzen. Hätte er aber, anstatt diesen Bauer vorzurücken, seinen Springer auf das vierte Feld des Thurms seines Königs gesetzt, so müßtet ihr ihm den Bauer des Springers seines Königs mit eurer Königin nehmen, ihn sodann eurem König und Thurm ein Schach mit seinem Springer geben lassen, mit euerm Bauer seinen Springer nehmen und euern Thurm aufopfern; und so würde eure Stellung sehr gut seyn.

d) Dieser Zufluchtsort ist freylich für euern Springer sehr schlecht; hättet ihr aber seinen

S. Der Springer des Königs auf das vierte Feld seines Thurms.

10.

W. Die Königin auf das Feld ihres Königs.

S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt. e)

11.

W. Der König auf das Feld seines Springers. f)

S. Der Laufer des Königs auf das zweyte Feld seines Springers.

12.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt. g)

S. Die Königin auf das vierte Feld des Springers ihres Königs.

13.

W. Der Laufer des Königs auf das Feld seiner Königin.

Thurm angegriffen, so wäre euer Stein sehr ins Gedränge gerathen. Die Ursach dieser für euch so beschwerlichen Stellung ist, weil euer Gegner seinen König beym siebenten Zug auf sein zweytes Feld gezogen hat.

e) Wenn er euch mit seinem Springer ein doppeltes Schach gegeben hätte, so würdet ihr, durch die Zurückziehung eures Königs einen Stein gewonnen haben; und im Fall er Königin gegen Königin angeboten hätte, würdet ihr seinem Angriff ein Ende gemacht haben.

f) Dieser Zug ist zur Befreyung des Thurms eures Königs nothwendig.

g) Wenn ihr ihm seinen Bauer mit dem eurigen nähmt, so würde er euch bald Schach und Mat geben.

S. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des Springers des feindlichen Königs.

14.

W. Der Laufer des Königs nimmt den Laufer.
S. Die Königin nimmt den Laufer wieder.

15.

W. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt. h)
S. Die Königin auf das dritte Feld des Springers ihres Königs.

16.

W. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs. i)
S. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.

17.

W. Der Springer des Königs auf das Feld seines Königs. k)

h) Es ist besser, diesen Bauer vorzuziehen, als zu nehmen, weil er sonst auf eurem Grund und Boden den Springer seines Königs festsetzen würde.

i) Ihr habt weiter kein Mittel, euren Steinen zur Linken einen Ausgang zu verschaffen, als den Springer eures Königs auf das dritte Feld seines Laufers zu führen.

k) In dieser Stellung haben die Schwarzen den Vorzug: unterdessen haben doch die Weissen noch nicht alle Hoffnung verlohren, weil sie es noch dahin bringen können, mit ihren Bauern das Centrum einzunehmen.

Variante
der ersten Veränderung auf den siebenten Zug der Schwarzen.

7.

W. Der Laufer des Königs nimmt den Bauer und gibt Schach.

S. Der König auf das Feld seiner Königin, anstatt ihn auf sein zweytes Feld zu ziehen. a)

8.

W. Der Bauer der Königin zwey Schritte. b)

S. Der Bauer des Königs oder Gambits einen Schritt. c)

a) Jetzt seyd ihr nicht mehr genöthiget, euern Laufer zurückzuziehen, wie in der vorhergehenden Veränderung geschah, und euer Laufer hindert auf diesem Felde den Springer des feindlichen Königs, sich auf das vierte Feld des Thurms seines Königs zu setzen; ein Zug, der für euch sehr gefährlich wäre.

b) Hättet ihr den Laufer eures Königs zurückgezogen, um mit eurem Springer dem feindlichen König und seinem Thurme zugleich Schach zu geben, so würde euer Gegner sogleich seinen Springer auf das vierte Feld des Thurms seines Königs gezogen und euch seinen Thurm Preis gegeben haben, um das Spiel zu gewinnen.

c) Er könnte noch auf eine zweyfache Art spielen. Die erste ist, den Bauer seiner Königin auf euern Springer zu ziehen, um ihn zum Weichen zu nöthigen: die zweyte, den Bauer eures Königs mit seinem Springer zu nehmen.

9.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers. d)

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

10.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seiner Königin.

S. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer des Springers.

11.

W. Der König nimmt den Bauer wieder.

S. Die Königin gibt Schach.

12.

W. Der König auf das Feld seines Springers. e)

S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

In diesem Falle müßtet ihr eure Königin auf das Feld ihres Königs ziehen, und ihm Königin um Königin anbieten.

d) Er würde das Spiel gewinnen, wenn ihr ihm seinen Bauer mit dem eurigen genommen hättet.

e) Wenn ihr den König auf das zweyte Feld seines Laufers gezogen hättet, würde er das Spiel gewinnen, indem er euch mit dem Bauer des Springers seines Königs Schach gäbe, und auf den folgenden Zug mit dem Springer seines Königs das Schach noch einmal wiederholte.

13.

W. Der Springer des Königs auf das vierte Feld seines Laufers. f)

Zweyte Veränderung

auf den siebenten Zug der Weissen.

7.

W. Der Bauer der Königin zwey Schritte.
S. Der Bauer der Königin einen Schritt. a)

8.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seiner Königin.
S. Der Bauer des Königs oder Gambits einen Schritt.

9.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

f) Dieser Zug nöthiget ihn, seine Königin zurückzuziehen, und gibt euch Zeit, euch in Vertheidigung zu setzen; und wenn ihr es gar zu einer Auswechselung beyder Königinnen gegen einander bringen könntet, so würde eure Stellung noch dazu besser werden, weil eure Bauern auf dem Mittelpunkte stehen, und weiter als die seinigen vorgerückt sind.

a) Wenn er den Bauer eures Königs genommen hätte, so hättet ihr eure Königin auf das zweyte Feld eures Königs ziehen müssen.

S. Der Bauer des Königs oder Gambits nimmt den Bauer.

10.

W. Der König nimmt den Bauer wieder.
S. Die Königin gibt Schach u. s. w. b)

Dritte Veränderung
auf den achten Zug der Schwarzen.

8.

W. Der König nimmt die Königin.
S. Der Bauer der Königin einen Schritt. a)

9.

W. Der Springer nimmt den Bauer des Laufers des Königs.
S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

b) Es wäre unnöthig, das Spiel weiter auszuführen. Ihr thut die nämlichen Züge, wie sie in der Variante der ersten Veränderung stehen, nur mit dem Unterschiede, daß ihr einen Bauer weniger habt.

a) Wenn er, anstatt dieses Zugs, den Springer seiner Königin auf das dritte Feld ihres Laufers gezogen hätte; so hättet ihr ihm diesen Springer mit dem eurigen nehmen und sodann den Bauer eures Königs durch den Bauer eurer Königin unterstützen müssen.

10.

W. Der Laufer des Königs nimmt den Bauer der Königin. b)

S. Der Springer des Königs nimmt den Laufer.

11.

W. Der Springer des Königs nimmt den Thurm.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers. c)

12.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

S. Der Laufer des Königs auf das zweyte Feld seines Springers.

13.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt. d)

b) Es ist besser, ihr nehmt seinen Bauer, als daß ihr euch euern Laufer nehmen lasset, weil sein Springer in Gefahr bleibt, genommen zu werden.

c) Er hätte auch mit dem nemlichen Springer den Bauer des Laufers eurer Königin angreifen können. In diesem Falle hättet ihr ihn durch den Springer eurer Königin unterstützen müssen.

d) Dieser Zug ist nothwendig, weil er den Bauer eures Königs mit seinem Springer, den er aufgeopfert hätte, zuerst, und sodann mit seinem Laufer den Bauer des Springers eurer Königin nehmen kann.

S. Der Laufer des Königs nimmt den Springer. e)

14.

W. Der Laufer der Königin nimmt den Bauer.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

15.

W. Der Springer geht auf das zweyte Feld seiner Königin. f)

Supplement

zum ersten Gambit des ersten Theils.

1.

W. Der Bauer des Königs geht zwey Schritte.

S. Eben so,

2.

W. Der Bauer des Laufers des Königs zwey Schritte.

e) Er hätte auch den Bauer des Königs oder Gambits unterstützen können; jedoch nur auf zwey bis drey Züge.

f) In dieser Stellung wird es besser seyn, den König unter die Bauern vorzurücken, als zu rochiren. Auf diese Weise wird euer Spiel besser stehen als das Spiel eures Gegners.

S. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer.

3.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

S. Der Bauer des Springers des Königs zwey Schritte.

4.

W. Der Bauer des Thurms des Königs zwey Schritte.

S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

5.

W. Der Springer des Königs auf das vierte Feld des feindlichen Königs.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers. a)

6.

W. Der Bauer der Königin zwey Schritte. b)

a) Im ersten Theile ließ ich den Bauer des Thurms des schwarzen Königs zwey Schritte gehen. Dieses Spiel ist in der ersten Veränderung des ersten Gambits befindlich. Es gibt noch zwey andere Spielarten, die dort übergangen worden; und hierüber will ich hier zwey verschiedene Spiele angeben. Im ersten sollen die Schwarzen den Springer ihres Königs auf das dritte Feld seines Laufers, und im zweyten ihre Königin auf das zweyte Feld ihres Königs setzen.

b) Ihr konntet auch den Bauer des Springers des schwarzen Königs mit euerm Springer nehmen; allein eure Steine würden dadurch nur in Zwang gerathen seyn. Ich will aber

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

7.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seiner Königin.

S. Der Springer des Königs nimmt den Bauer des Königs.

8.

W. Der Laufer der Königin nimmt den Bauer des Gambits. c)

S. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

9.

W. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs. d)

S. Der Laufer des Königs auf das zweyte Feld seines Springers.

10.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

gleichwohl diesen Zug in einer Veränderung ausführen.

c) In gegenwärtiger Stellung hat euer Gegner einen Bauer mehr als ihr; nemlich den Bauer des Laufers seines Königs. Man muß aber überlegen, daß dieser Bauer, der eigentlich an der Spitze stehen sollte, sich aber noch hinten befindet, ganz unthätig und unnütz bleibt, so lange er nicht auf das vierte Feld des Laufers eures Königs kommen kann.

d) Er mochte gezogen haben, was für einen Stein er wollte, so hättet ihr allemal den nemlichen Zug thun müssen, damit wenigstens keiner von euern Steinen der Gefahr, genommen zu werden, ausgesetzt worden wäre.

S. Der Bauer des Thurms des Königs zwey Schritte.

11.

W. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

12.

W. Der Laufer des Königs auf das zweyte Feld seines Springers.

S. Der Bauer des Laufers des Königs zwey Schritte. e)

13.

W. Der Springer der Königin auf das zweyte Feld seiner Königin.

S. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld ihres Königs.

14.

W. Der König rochiret auf der Seite seines Thurms. f)

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers.

e) Er unterstützt seinen Springer durch zwey Bauern; ihr müßt euch aber hüten, diesen Stein zu nehmen, weil ihr sonst seine Bauern auf der Mitte vereinigen würdet, und dadurch erhielte der Bauer des Laufers seines Königs, der jetzt noch unthätig und ohne Nutzen ist, eine Stellung, wodurch er das Spiel gewinnen müßte.

f) Es ist besser auf dieser als auf eurer linken Seite zu rochiren; weil euer König dazu dienen kann, den Bauer seines Springers zu unterstützen, im Fall euer Gegner den Laufer eurer Königin nähme.

15.

W. Der König auf das zweyte Feld seines Thurms.

S. Der König rochirt. g)

Veränderung
auf den sechsten Zug der Weissen.

6.

W. Der Springer des Königs nimmt den Bauer des Springers. a)

g) In dieser Verfassung sind beyde Spiele einander beynahe gleich. Die Weissen müssen sich ihrer Seits angelegen seyn lassen, ihre ganze Stärke gegen den Bauer des Laufers des feindlichen Königs zu richten, um ihn zu nehmen, die Schwarzen hingegen, daß der Springer ihres Königs genommen werde, um ihre Bauern im Mittelpunkte vereinigen zu können. Aus diesem Gambit sieht man deutlich, daß es gar nicht vortheilhaft sey, den Bauer des Thurms des Königs auf den vierten Zug zwey Schritte gehen zu lassen.

a) Wenn ihr den Laufer eures Königs auf das vierte Feld des Laufers eurer Königin gezogen hättet, um damit den Bauer des Laufers seines Königs anzugreifen; so würde er sogleich seine Königin auf das zweyte Feld seines Königs geführt haben, und euer Spiel dann nicht gut stehen.

S. Der Springer des Königs nimmt den Bauer. b)

7.

W. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

S. Eben so. c)

8.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld ihres Laufers. d)

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Springers des feindlichen Königs.

9.

W. Die Königin nimmt die Königin.

S. Der Laufer des Königs nimmt die Königin wieder.

10.

W. Der Thurm des Königs auf sein zweytes Feld.

b) Es wäre sehr schlecht gespielt, wenn er euch den Springer mit dem seinigen nähme.

c) Er ist genöthigt, seinen Springer durch seine Königin vertheidigen zu lassen, um ihn nicht zu verlieren. Inzwischen hätte er ihn auch ohne Gefahr durch den Bauer seiner Königin, wenn er ihn zwey Schritte vorgerückt hätte, unterstützen können. In diesem Falle mußtet ihr den Springer eures Königs auf das zweyte Feld seines Laufers zurückziehen.

d) Ihr ziehet diesen Springer um euern Gegner zu verhindern, den Bauer seiner Königin zwey Schritte vorzuziehen. Denn, im Fall er, wider alle Erwartung, diesen Bauer zöge, könntet ihr ihn ohne Gefahr nehmen.

S. Der Bauer der Königin zwey Schritte. e)

11.

W. Der Springer des Königs auf das vierte Feld des feindlichen Königs.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

12.

W. Der Bauer der Königin zwey Schritte.

S. Der Springer des Königs auf das vierte Feld seines Laufers.

13.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

S. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld seiner Königin.

14.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld seiner Königin. f)

e) Wenn er den Springer auf das vierte Feld des Laufers seines Königs gespielt hätte, so hättet ihr mit dem Springer eurer Königin den Laufer seines Königs angreifen müssen, um euch von ihm zu befreyen; und wenn er hierauf den Bauer des Thurms eures Königs mit seinem Laufer genommen und Schach gegeben hätte, so mußtet ihr ihm seinen Laufer mit eurem Thurme wieder nehmen, um seinem Könige und dem Thurme seiner Königin mit dem Springer eurer Königin Schach zu bieten.

f) In dieser Stellung sind beyde Spiele beynahe gleich. Der Bauer des Gambits muß über kurz oder lang verlohren gehen, da er getrennt steht und durch nichts als Steine unterstützt werden kann.

Variante
über eben dieses Gambitspiel, auf den fünften Zug der Schwarzen.

1.

W. Der Bauer des Königs geht zwey Schritte.

S. Eben so.

2.

W. Der Bauer des Laufers des Königs zwey Schritte.

S. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer.

3.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

S. Der Bauer des Springers des Königs zwey Schritte.

4.

W. Der Bauer des Thurms des Königs zwey Schritte.

S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

5.

W. Der Springer des Königs auf das vierte Feld des feindlichen Königs.

S. Die Königin auf das zweyte Feld ihres Königs.

6.

W. Der Bauer der Königin zwey Schritte. a)
S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

7.

W. Der Springer des Königs nimmt den Bauer.
S. Die Königin nimmt den Bauer des Königs und gibt Schach.

8.

W. Die Königin deckt das Schach. b)

a) Wenn ihr mit euerm Springer den Bauer des Springers des feindlichen Königs genommen hättet, so würde er euch keineswegs den Bauer eures Königs genommen und zugleich Schach gegeben haben. Vielmehr hätte er den Bauer des Laufers seines Königs zwey Schritte gegen euern Springer gezogen, den ihr alsbald auf das zweyte Feld des Laufers eures Königs zurückgezogen hättet. Hierauf würde er den Bauer eures Königs mit dem Bauer seines Laufers genommen, und dadurch den Vortheil der Stellung gewonnen haben.

b) In dieser Stellung muß man Königin gegen Königin auswechseln; dieses ist der beste Zug, den man thun kann, um hernach den Bauer des Gambits nehmen zu können. Beyde Spiele stehen gleich; und man sieht, daß diese Art, den Gambit zu spielen, gar nicht interessant ist, und daß sie weder die Zufluchtsmittel noch die mannichfaltigen Abwechselungen, wie das Gambit des Salvio, gewähret.

Mat durch einen Thurm und einen Laufer gegen einen Thurm. a)

Stellung der Weissen.

Der König steht auf dem dritten Felde des feindlichen Königs.

Der Thurm auf dem Felde des Laufers seiner Königin.

Der Laufer auf dem vierten Felde des feindlichen Königs.

Stellung der Schwarzen.

Der König steht auf seinem Felde.

Der Thurm auf dem zweyten Felde seiner Königin.

I.

W. Der Thurm gibt Schach.

S. Der Thurm deckt das Schach.

a) Im ersten Theile habe ich diese Stellung der Schwarzen als die beste, und die einzige, wobey sie sich vertheidigen können, angegeben. Da aber mehrere Liebhaber den Wunsch geäusſert haben, daß sie die Mittel und Wege wiſſen möchten, die Schwarzen in diese gegenwärtige Stellung zu setzen; so füge ich hier den Unterricht bey, wie sie zu diesem Endzweck gelangen können.

2.

W. Der Thurm auf das zweyte Feld des Laufers der feindlichen Königin.

S. Der Thurm auf das zweyte Feld der feindlichen Königin. b)

3.

W. Der Thurm auf das zweyte Feld des Springers der feindlichen Königin. c)

S. Der Thurm auf das Feld der feindlichen Königin. d)

b) Um euern Gegner mat zu machen, müßt ihr ihn nöthigen, seinen Thurm auf das Feld eurer Königin oder auf ihr drittes Feld zu ziehen. Auf der einen oder andern Stelle müßt ihr sodann das Spiel in abgezählten Zügen gewinnen.

c) Er ist gegenwärtig genöthiget, seinen Thurm auf das Feld eurer Königin oder auf ihr drittes Feld zu ziehen.

d) Ihr habt ihn dahin gebracht seinen Thurm auf eines von den Feldern zu setzen, wo er das Spiel verlieren muß. Dieses ist aber noch nicht hinlänglich; es ist auch nöthig, daß euer Thurm von euerm König nicht weiter entfernt sey, als ein Springer gehen kann. Spieltet ihr euern Thurm auf das zweyte Feld des Laufers seiner Königin, so würde er seinen Thurm auf das zweyte Feld eurer Königin ziehen, und so wäre man nicht weiter gekommen, als man im Anfange war. Da ihr ihn im Gegentheil, wenn ihr euern Thurm zur Rechten gehen laßt, nöthiget, seinen Thurm auf das Feld des Laufers eures Königs zu ziehen, um das Mat abzuwenden; und dieses Feld ist nicht besser als das Feld seiner Königin.

4.

W. Der Thurm auf das zweyte Feld des des Springers des feindlichen Königs.

S. Der Thurm auf das Feld des Laufers des feindlichen Königs. e)

5.

W. Der Laufer auf das dritte Feld des Springers seines Königs.

S. Der König auf das Feld seines Laufers. f)

6.

W. Der Thurm auf das vierte Feld des Springers seines Königs.

S. Der König auf sein Feld. g)

7.

W. Der Thurm auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

S. Der Thurm auf das Feld der feindlichen Königin. h)

8.

W. Der Laufer auf das vierte Feld des Thurms seines Königs.

S. Der König auf das Feld seines Laufers.

e) Da er auch den König auf das Feld seines Laufers ziehen konnte, so soll dieser Zug in einer Veränderung ausgeführt werden.

f) Er konnte auch den Thurm auf das dritte Feld des Laufers eures Königs setzen; und dieses ist der Gegenstand der zweyten Veränderung.

g) Er führet seinen König wieder zurück, um im Stande zu seyn, das Schach von eurem Thurm decken zu können.

h) Weil er auch den König auf das Feld seines Laufers hätte ziehen können, so soll diesem Zuge eine dritte Veränderung bestimmt seyn.

9.

W. Der Laufer auf das dritte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

W. Der Thurm gibt auf dem Felde des feindlichen Königs Schach.

10.

W. Der Laufer deckt das Schach.

S. Der König auf das Feld seines Springers.

11.

W. Der Thurm auf das vierte Feld des Thurms seines Königs, und gewinnt sodann.

Erste Veränderung

auf den vierten Zug der Schwarzen.

4.

W. Der Thurm auf das zweyte Feld des Springers des feindlichen Königs.

S. Der König auf das Feld seines Laufers.

5.

W. Der Thurm auf das zweyte Feld des Thurms des feindlichen Königs. a)

a) Ihr nöthiget ihn durch diesen Zug, seinen Thurm auf das Feld des Springers eures Königs zu ziehen, um dem Mat vorzukommen. Dieses verschafft euch das Mittel, seinen Thurm umsonst zu nehmen.

W. Der Thurm auf das Feld des Springers des feindlichen Königs.

6.

W. Der Thurm auf das zweyte Feld des Laufers der feindlichen Königin. b)

S. Der König auf das Feld seines Springers.

7.

W. Der Thurm gibt auf dem Felde des Laufers der feindlichen Königin Schach.

S. Der König auf das zweyte Feld seines Thurms.

8.

W. Der Thurm gibt auf dem Felde des Thurms des feindlichen Königs Schach und gewinnt.

Zweyte Veränderung

auf den fünften Zug der Schwarzen.

5.

W. Der Laufer auf das dritte Feld des Springers seines Königs.

b) Das einzige Mittel, dem Mat zu entgehen, ist, daß er seinen König auf das Feld seines Springers setzt: denn wenn er euch Schach mit seinem Thurme gäbe, so erhieltet ihr euern ganzen Angriff, indem ihr das Schach mit euerm Laufer decktet.

S. Der Thurm auf das dritte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

6.

W. Der Laufer auf das dritte Feld der feindlichen Königin.

S. Der Thurm gibt Schach.

7.

W. Der Laufer deckt das Schach.

S. Der Thurm auf das dritte Feld des Laufers des feindlichen Königs. a)

8.

W. Der Thurm gibt auf dem zweyten Felde des feindlichen Königs Schach.

S. Der König auf das Feld seines Laufers. b)

9.

W. Der Thurm auf das zweyte Feld des Laufers der feindlichen Königin.

S. Der König auf das Feld seines Springers.

10.

W. Der Thurm gibt auf dem zweyten Felde des Springers des feindlichen Königs Schach.

a) Wenn er seinen König auf das Feld seines Laufers gezogen hätte, so hättet ihr euern Thurm auf das zweyte Feld des Thurms seines Königs ziehen müssen, um auf den folgenden Zug Schach und Mat zu geben.

b) Im Fall er seinen König auf das Feld seiner Königin gestellet hätte, so mußtet ihr euern Thurm auf das zweyte Feld des Springers seiner Königin ziehen, um ihn mit dem folgenden Zuge mat zu machen.

S. Der König auf das Feld seines Laufers. c)

11.

W. Der Thurm auf das vierte Feld des Springers seines Königs.

S. Der König auf sein Feld. d)

12.

W. Der Laufer auf das vierte Feld des Laufers seines Königs und gewinnt in der Folge das Spiel.

Dritte Veränderung bey dem siebenten Zuge der Schwarzen.

7.

W. Der Thurm auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

S. Der König auf das Feld seines Laufers.

8.

W. Der Laufer auf das vierte Feld des feindlichen Königs.

c) Wäre euer Gegner mit seinem König auf das Feld seines Thurms gegangen, so gewännet ihr seinen Thurm, indem ihr ihm ein aufgedecktes Schach gäbet.

d) Wär' er mit seinem Thurm auf das dritte Feld eures Königs gerückt, um das Schach von euerm Laufer zu vermeiden, so hättet ihr euern Thurm auf das vierte Feld des Thurms eures Königs ziehen müssen, um mit dem folgenden Zuge Mat zu geben.

S. Der König auf das Feld seines Springers.

9.

W. Der Thurm auf das vierte Feld des Thurms seines Königs, und gewinnt.

Art

die Schwarzen zu nöthigen, die vorerwähnte Stellung zu nehmen, um mit dem Thurme und dem Laufer gegen einen Thurm Mat zü machen.

Stellung der Weissen.

Der König steht auf seinem vierten Felde.
Der Laufer auf dem dritten Felde seines Königs.
Der Thurm auf dem zweyten Felde des Thurms seiner Königin.

Stellung der Schwarzen.

Der König steht auf seinem dritten Felde.
Der Thurm auf dem zweyten Felde seiner Königin.

1.

W. Der Thurm auf das zweyte Feld des Springers seiner Königin. a)

S. Der Thurm auf das Feld seiner Königin.

2.

W. Der Laufer auf das vierte Feld des Laufers seines Königs. b)

S. Der Thurm auf das Feld seines Königs.

3.

W. Der Thurm gibt Schach.

S. Der König auf das zweyte Feld seines Laufers.

4.

W. Der König auf das vierte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

S. Der Thurm auf das zweyte Feld des feindlichen Königs.

5.

W. Der Thurm auf das Feld des Springers seiner Königin. c)

a) Hättet ihr ihm mit euerm Thurme Schach gegeben, so würde er es mit dem seinigen gedeckt haben. Aber durch diesen Zug ist er genöthiget, seinen Thurm wieder auf seine vorige Stelle zu setzen, und hierdurch erhaltet ihr Gelegenheit, von euerm Laufer Gebrauch zu machen.

b) Da er das Schach von euerm Thurme nicht mehr decken kann, so nöthiget ihr seinen König, sich wieder zurück zu begeben.

c) Dieser Zug ist nothwendig, um von euerm Laufer wieder denselben Gebrauch zu machen, als zuvor; das ist, euern Gegner zu verhindern, das Schach zu decken, das ihr ihm mit euerm Thurme gebt.

S. Der Thurm auf das zweyte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

6.

W. Der Thurm gibt Schach.

S. Der König auf das Feld seines Laufers. d)

7.

W. Der König auf sein viertes Feld.

S. Der König auf sein Feld. e)

8.

W. Der Laufer auf das vierte Feld des feindlichen Königs.

S. Der Thurm auf das zweyte Feld des Laufers seines Königs.

9.

W. Der Thurm gibt Schach.

d) Wenn er den König auf sein Feld zurück gezogen hätte, so hättet ihr euern König gerade vor seinem König hinstellen und euern Laufer Preiß geben müssen. In der gegenwärtigen Stellung besteht die Schwierigkeit darin, euern Laufer auf das vierte Feld des feindlichen Königs zu bringen. Euer Gegner wird solches dadurch verhindern, daß er seinen König nicht berührt und wechselsweise seinen Thurm von dem zweyten Felde auf das erste Feld des Laufers eures Königs zieht.

e) Wenn er euch mit seinem Thurme Schach gegeben hätte, so hättet ihr euern König auf das vierte Feld der feindlichen Königin ziehen müssen, und euer Laufer würde frey geworden seyn. Weil er aber auch seinen König auf das Feld seines Springers ziehen konnte, so gibt uns dieser Zug zu einer Veränderung Gelegenheit.

S. Der König auf sein zweytes Feld.

10.

W. Der König auf das vierte Feld der feindlichen Königin.

S. Der Thurm auf das Feld des Laufers des feindlichen Königs.

11.

W. Der Thurm gibt auf dem zweyten Felde des Springers der feindlichen Königin Schach.

S. Der König auf sein Feld.

12.

W. Der König auf das dritte Feld des feindlichen Königs und befindet sich in der zuvor angegebenen Stellung.

Veränderung bey dem siebenten Zuge der Schwarzen.

7.

W. Der König geht auf sein viertes Feld.

S. Der König auf das Feld seines Springers.

8.

W. Der Laufer auf das vierte Feld des feindlichen Königs.

S. Der Thurm auf das zweyte Feld des Laufers seines Königs.

9.

W. Der Thurm auf das Feld des Springers seiner Königin.

S. Der Thurm auf das zweyte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

10.

W. Der König auf das vierte Feld der feindlichen Königin.

S. Der König auf das zweyte Feld seines Laufers.

11.

W. Der Thurm gibt Schach.

S. Der König auf das vierte Feld seines Springers.

12.

W. Der Thurm gibt Schach auf dem zweyten Felde des Springers des feindlichen Königs.

S. Der König auf das dritte Feld seines Thurms.

13.

W. Der König auf das dritte Feld des feindlichen Königs.

S. Der Thurm auf das zweyte Feld des feindlichen Königs.

14.

W. Der Thurm auf das Feld des Springers seines Königs.

S. Der Thurm auf das zweyte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

15.

W. Der Laufer auf das dritte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

S. Der König auf das vierte Feld seines Thurms.

16.

W. Der Thurm gibt auf dem vierten Felde des Springers des feindlichen Königs Schach.

S. Der König auf das dritte Feld seines Thurms.

17.

W. Der König auf das zweyte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

S. Der Thurm auf das zweyte Feld des Laufers der feindlichen Königin.

18.

W. Der Thurm auf das vierte Feld des Springers der feindlichen Königin.

S. Der Thurm gibt Schach.

19.

W. Der Laufer deckt das Schach.

S. Der Thurm auf das zweyte Feld seiner Königin.

20.

W. Der Thurm auf das Feld des Springers der feindlichen Königin.

S. Der König auf das vierte Feld seines Thurms.

21.

W. Der Thurm auf das vierte Feld des Springers seiner Königin, und gibt auf den folgenden Zug Mat. a)

Mat vom Laufer und Springer.

Stellung der Weissen.

Der König steht auf seinem vierten Felde.
Der Laufer des Königs auf seinem Felde.
Der Springer der Königin auf seinem Felde. a)

Stellung der Schwarzen.

Der König auf dem dritten Felde seines Laufers.

a) Aus dieser Veränderung sieht man, daß, wenn man sich nicht in der hier vorgelegten Stellung befindet, es verschiedene Arten gebe, das Mat zu erzwingen. Man muß nur merken, daß der Laufer immer neben seinem Könige seyn müsse, um ihn im Fall eines gegebenen Schachs, decken zu können.

a) Das Schach muß in dem Winkel von der Farbe des Laufers gegeben werden, und wenn sich der feindliche König in den entgegenstehenden Winkel zurückzieht, so kann man in achtzehn bis zwanzig Zügen das Mat erzwingen.

1.

W. Der Laufer auf das vierte Feld des Läufers seiner Königin.

S. Der König auf das dritte Feld seines Springers.

2.

W. Der König auf das vierte Feld seines Laufers.

S. Der König auf das dritte Feld seines Laufers.

3.

W. Der Springer auf das dritte Feld des Laufers seiner Königin.

S. Der König auf das dritte Feld seines Springers.

4.

W. Der Springer auf das vierte Feld seines Königs. b)

S. Der König auf das dritte Feld seines Thurms.

5.

W. Der König auf das vierte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

S. Der König auf das zweyte Feld seines Thurms. c)

b) Der Springer muß dazu dienen, dem feindlichen Könige die Felder wegzunehmen, die die von der Farbe des Laufers unterschiedene Farbe haben.

c) Wenn er den König auf das vierte Feld seines Thurms gezogen hätte, so mußtet ihr ihm mit dem Laufer auf dem zweyten Felde eures

6.

W. Der König auf das dritte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

S. Der König auf das Feld seines Thurms. d)

7.

W. Der Springer auf das dritte Feld der feindlichen Königin.

S. Der König auf das zweyte Feld seines Thurms.

8.

W. Der Springer auf das zweyte Feld des Laufers des feindlichen Königs. e)

S. Der König auf das Feld seines Springers. f)

9.

W. Der Laufer auf das dritte Feld seiner Königin.

S. Der König auf das Feld seines Laufers.

Königs Schach geben; und wenn er hierauf seinen König entweder auf das dritte Feld seines Thurms, oder auf das vierte Feld eures Thurms zieht, so werdet ihr in wenig Zügen leicht das Mat finden.

d) Wenn er seinen König auf das dritte Feld seines Thurms gezogen hätte, so hättet ihr euern Laufer auf das zweyte Feld eures Königs ziehen müssen, um seinen König zu nöthigen, den schwarzen Winkel einzunehmen, woraus ihn euer Springer vertreiben muß.

e) Bey dieser Stellung wird er in achtzehn bis zwanzig Zügen Mat.

f) Euer Springer verhindert ihn, seinen König wieder in den Winkel zu ziehen. Euer Sprin-

10.

W. Der Laufer auf das zweyte Feld des Thurms des feindlichen Thurms.

S. Der König auf sein Feld.

11.

W. Der Springer auf das vierte Feld des feindlichen Königs.

S. Der König auf das Feld seines Laufers. g)

12.

W. Der Springer gibt auf dem zweyten Felde der feindlichen Königin Schach.

S. Der König auf sein Feld.

13.

W. Der König auf das dritte Feld des feindlichen Königs.

S. Der König auf das Feld seiner Königin.

14.

W. Der König auf das dritte Feld der feindlichen Königin.

S. Der König auf sein Feld.

15.

W. Der Laufer gibt Schach.

S. Der König auf das Feld seiner Königin.

16.

W. Der Laufer auf das zweyte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

ger muß seinem König alle schwarzen Felder und euer Laufer die weissen versperren.

g) Da er auch seinen König auf das Feld seiner Königin ziehen konnte, so will ich hierüber eine Veränderung beyfügen.

S. Der König auf das Feld des Laufers seiner Königin.

17.

W. Der Springer auf das vierte Feld des Laufers der feindlichen Königin.

S. Der König auf das Feld seiner Königin.

18.

W. Der Springer gibt auf dem zweyten Felde des Springers der feindlichen Königin Schach.

S. Der König auf das Feld des Laufers seiner Königin.

19.

W. Der König auf das dritte Feld des Laufers der feindlichen Königin.

S. Der König auf das Feld des Springers seiner Königin.

20.

W. Der König auf das dritte Feld des Springers der feindlichen Königin.

S. Der König auf das Feld des Laufers seiner Königin.

21.

W. Der Laufer gibt Schach.

S. Der König auf das Feld des Springers seiner Königin.

22.

W. Der Laufer auf das zweyte Feld der feindlichen Königin.

S. Der König auf das Feld des Thurms seiner Königin.

23.

W. Der Springer auf das vierte Feld des Laufers der feindlichen Königin.

S. Der König auf das Feld des Springers seiner Königin.

24.

W. Der Springer gibt auf dem dritten Felde des Thurms der feindlichen Königin Schach.

S. Der König auf das Feld seines Thurms.

25.

W. Der Laufer gibt Schach und Mat.

Veränderung

auf den eilften Zug der Schwarzen.

11.

W. Der Springer auf das vierte Feld des feindlichen Königs.

S. Der König auf das Feld seiner Königin.

12.

W. Der König auf das dritte Feld des feindlichen Königs.

S. Der König auf das zweyte Feld des Laufers seiner Königin.

13.

W. Der Springer auf das zweyte Feld der feindlichen Königin. a)

S. Der König auf das dritte Feld des Laufers seiner Königin.

14.

W. Der Laufer auf das dritte Feld seiner Königin. b)

S. Der König auf das zweyte Feld des Laufers seiner Königin.

15.

W. Der Laufer auf das vierte Feld seines Königs.

S. Der König auf das Feld seiner Königin.

16.

W. Der König auf das dritte Feld der feindlichen Königin.

S. Der König auf sein Feld.

17.

W. Der Laufer gibt Schach.

S. Der König auf das Feld seiner Königin.

18.

W. Der Laufer des Königs auf das zweyte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

S. Der König auf das Feld des Laufers seiner Königin.

a) Es verdient angemerkt zu werden, daß der Springer seinen Gang auf keine Weise verändert.

b) Wenn ihr mit euerm Laufer Schach gegeben hättet, so würde er mit seinem Könige den andern Winkel wieder besetzt, und dieser Zug euern ganzen Angriff vernichtet haben.

19.

W. Der Springer auf das vierte Feld des Laufers der feindlichen Königin. c)

Ein Spiel,

das durch einen Thurm und einen Bauer gegen einen Laufer gewonnen wird.

Stellung der Weissen.

Der König steht auf seinem vierten Felde.
Der Bauer der Königin auf ihrem vierten Felde.
Der Thurm auf dem Felde seiner Königin.

Stellung der Schwarzen.

Der König auf seinem dritten Felde.
Der Laufer des Königs auf dem zweyten Felde des Laufers seiner Königin.

c) Es ist nicht nöthig, weiter zu gehen; denn diese Stellung ist die nemliche, wie bey dem siebenzehnten Zuge dieses Spiels.

1.

W. Der Thurm auf das Feld des Thurms seiner Königin. a)

S. Der Laufer auf das Feld des Springers seiner Königin.

2.

W. Der Thurm gibt Schach.

S. Der Laufer deckt das Schach. b)

3.

W. Der Thurm auf das dritte Feld des Springers der feindlichen Königin. c)

S. Der König auf das zweyte Feld seiner Königin.

4.

W. Der König auf das vierte Feld der feindlichen Königin.

S. Der Laufer auf das dritte Feld des Springers des feindlichen Königs.

a) Wenn ihr euern Bauer vorgezogen und Schach gegeben hättet, so würdet ihr dadurch euerm Gegner Gelegenheit gegeben haben, sein Spiel so zu stellen, daß es nicht weiter verlohren werden kann, wie solches unten zu ersehen ist.

b) Hätte er seinen König zurückgezogen, so mußtet ihr den eurigen vor euern Bauer hinstellen. Dieses Spiel kann nicht anders gewonnen werden, als wenn ihr euern König vorrücken laßt, und den feindlichen König auf die letzte Linie zurücktreibt, ehe und bevor ihr euern Bauer vorzieht.

c) Durch diesen Zug setzt ihr ihn in die Nothwendigkeit, seinen König weiter zurück zu ziehen und dem eurigen Platz zu machen.

5.

W. Der Thurm gibt auf dem zweyten Felde des Springers der feindlichen Königin Schach.

S. Der Laufer deckt das Schach.

6.

W. Der Thurm auf das zweyte Feld des Thurms der feindlichen Königin.

S. Der König auf das Feld des Laufers seiner Königin.

7.

W. Der König auf das dritte Feld des Laufers der feindlichen Königin. d)

Ein Spiel

mit einem Thurm und einem Bauer gegen einen Laufer, das nicht gewonnen und nicht verlohren wird.

Stellung der Weissen.

Der König steht auf seinem vierten Felde.
Der Bauer der Königin auf ihrem vierten Felde.
Der Thurm auf dem Felde seiner Königin.

d) In dieser Stellung gewinnt ihr das Spiel, es sey nun, daß ihr entweder den Bauer vorrücket, oder den feindlichen Laufer in die Enge treibt.

Stellung der Schwarzen.

Der König steht auf seinem dritten Felde.
Der Laufer des Königs auf dem zweyten Felde des Laufers seiner Königin.

1.

W. Der Bauer gibt Schach. a)
S. Der König geht auf das zweyte Feld seiner Königin.

2.

W. Der König auf das vierte Feld seiner Königin.
S. Der Laufer auf das dritte Feld des Springers des feindlichen Königs.

3.

W. Der Thurm auf das Feld des Thurms seiner Königin.
S. Der Laufer auf das vierte Feld des Laufers des feindlichen Königs. b)

4.

W. Der Thurm gibt Schach.

a) In der gegenwärtigen Stellung kann das Spiel nicht gewonnen und nicht verlohren werden, weil ihr euern König nicht mehr vor euren Bauer stellen könnet, vorausgesetzt, daß euer Gegner alle seine Züge vollkommen gut spielt.

b) Es ist nothwendig für ihn, seinen Laufer beständig in einer gewissen Entfernung von euerm König zu halten, um Schach geben zu können; im Fall ihr euern König auf eines von den beyden schwarzen Feldern zur Seite eures Bauers ziehen wolltet.

S. Der König auf das dritte Feld seiner Königin. c)

5.

W. Der König auf sein viertes Feld.

S. Der Laufer auf das dritte Feld des Springers des feindlichen Königs. d)

6.

W. Der Thurm auf das zweyte Feld des Springers des feindlichen Königs.

S. Der Laufer auf das Feld des feindlichen Königs, damit er Schach geben kann.

7.

W. Der Thurm gibt Schach.

S. Der König auf das zweyte Feld seiner Königin.

8.

W. Der Bauer einen Schritt. e)

c) Hätte er das Schach gedeckt, so würdet ihr das Spiel gewonnen haben, indem ihr euern König auf das seinem Laufer gerade gegen über liegende schwarze Feld gezogen hättet.

d) Hätte er seinen Laufer auf das zweyte Feld des Thurms eures Königs gezogen, so mußtet ihr das Spiel gewinnen, wenn ihr euern Thurm auf das zweyte Feld des Springers seines Königs gezogen hättet. Es ist zu bemerken, daß bey der Vertheidigung dieses Spiels sich der Laufer nicht zu weit von dem feindlichen König entfernen darf.

e) Wenn ihr euern König hättet vorrücken lassen, so würde er ihn sogleich durch ein Schach von seinem Laufer wieder zurückgetrieben haben.

S. Der König auf das dritte Feld des Laufers seiner Königin. f)

9.

W. Der König auf das vierte Feld des feindlichen Königs.
S. Der Laufer auf das vierte Feld des Springers der feindlichen Königin. g)

10.

W. Der Bauer einen Schritt, und zugleich Schach mit dem Thurme.
S. Der König nimmt den Bauer.

11.

W. Der König auf das vierte Feld der feindlichen Königin.
S. Der König auf das zweyte Feld des Laufers seiner Königin. h)

f) Hätte er diesen Zug nicht gethan, so würde er das Spiel verlohren haben, er hätte ziehen mögen, wohin und was er gewollt hätte.

g) Bey dieser Stellung geräth euer Bauer in Gefahr, denn euer König kann jetzt nicht vorrücken, ohne euern Thurm zu bedecken.

h) Wenn man nur einen Laufer gegen einen Thurm übrig hat, so muß man seinen König so geschwind als möglich in einen Winkel des Schachbrets führen, der nicht von der Farbe des Laufers ist. Dieses ist die einzige Stelle, wo man sicher seyn kann, daß das Spiel nicht gewonnen und nicht verlohren wird.

Mat von einem einzigen Thurme.

Stellung der Weissen.

Der König steht auf seinem vierten Felde.
Der Thurm des Königs auf seinem Felde.

Stellung der Schwarzen.

Det König auf seinem dritten Felde.

1.

W. Der Thurm gibt Schach.
S. Der König geht auf sein zweytes Feld.

2.

W. Der König auf das vierte Feld des feindlichen Königs.
S. Der König auf das zweyte Feld seiner Königin. a)

3.

W. Der Thurm auf das dritte Feld des Springers des feindlichen Königs. b)

a) Es ist nöthig, daß sein König dem eurigen in gerader Linie gegen über stehe, wenn ihr ihm mit eurem Thurme Schach geben wollt; denn alsdann zwinget ihn das gegebene Schach, seinen König zurück zu ziehen.

b) Hättet ihr euern König gerade vor den seinigen gezogen, so würde er ihn wieder auf seinen vorigen Platz gestellet haben, da ihr ihn hingegen durch diesen Zug nöthigen könnt, sei-

S. Der König auf das zweyte Feld des Laufers seiner Königin.

4.

W. Der König auf das vierte Feld der feindlichen Königin.

S. Der König auf das zweyte Feld des Springers seiner Königin.

5.

W. Der König auf das vierte Feld des Laufers der feindlichen Königin.

S. Der König auf das zweyte Feld des Thurms seiner Königin.

6.

W. Der König auf das vierte Feld des Springers der feindlichen Königin. c)

S. Der König auf das zweyte Feld des Springers seiner Königin.

7.

W. Der Thurm gibt auf dem zweyten Felde des Springers des feindlichen Königs Schach.

S. Der König auf das Feld des Laufers seiner Königin.

8.

W. Der König auf das dritte Feld des Laufers der feindlichen Königin.

nen König, im Fall er ihn dem eurigen gegenüber setzt, aus dem Schach zurück zu ziehen, das ihr ihm auf den folgenden Zug gebt.

c) Jetzt ist euer Gegner genöthiget, seinen König dem eurigen gerade gegenüber zu stellen, oder die Linie zu verlassen.

S. Der König auf das Feld seiner Königin.

9.

W. Der Thurm auf das zweyte Feld des Thurms der feindlichen Königin.

S. Der König auf sein Feld.

10.

W. Der König auf das dritte Feld der feindlichen Königin.

S. Der König auf das Feld seines Laufers.

11.

W. Der König auf das dritte Feld des feindlichen Königs.

S. Der König auf das Feld seines Springers.

12.

W. Der König auf das dritte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

S. Der König auf das Feld seines Thurms.

13.

W. Der König auf das dritte Feld des Springers des feindlichen Königs.

S. Der König auf das Feld seines Springers.

14.

W. Der Thurm gibt Schach-Mat.

Ein Spiel,

das mit der Königin gegen einen Thurm und einen Bauer gewonnen wird.

Stellung der Weissen.

Der König steht auf dem vierten Felde seines Laufers.

Die Königin auf ihrem dritten Felde.

Stellung der Schwarzen.

Der König steht auf seinem zweyten Felde.

Der Bauer der Königin auf ihrem dritten Felde.

Der Thurm auf dem vierten Felde seines Königs. a)

I.

W. Die Königin gibt auf dem zweyten Felde des Thurms des feindlichen Königs Schach. b)

a) Dieses Spiel könnte nicht gewonnen und nicht verlohren werden, wenn der Bauer nicht aus seiner Stelle gegangen wäre. Da er aber vorgezogen worden ist, so muß die Königin gewinnen.

b) Seine Vertheidigung besteht darin, daß er euern König nicht passiren läßt, und seinen Thurm wechselsweise von dem vierten Felde des Laufers seiner Königin auf das vierte Feld seines Königs ziebt, so daß er in beyden Fällen durch den Bauer unterstützt bleibt.

S. Der König geht auf sein drittes Feld.

2.

W. Die Königin gibt auf dem Felde des Springers des feindlichen Königs Schach. c)

S. Der König auf sein zweytes Feld.

3.

W. Die Königin auf das Feld des Laufers der feindlichen Königin.

S. Der Thurm auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

4.

W. Die Königin gibt auf dem zweyten Felde des Springers der feindlichen Königin Schach.

S. Der König auf sein drittes Feld.

5.

W. Die Königin auf das zweyte Feld des Springers des feindlichen Königs.

S. Der Thurm auf das vierte Feld seines Königs.

6.

W. Die Königin auf das zweyte Feld des Laufers der feindlichen Königin. d)

c) Dieser Zug ist unnütz; ich lasse ihn nur thun, um die Art und Weise deutlich zu machen, wodurch man Tempo's gewinnen oder verlieren kann.

d) Dieses ist der Zug, der den Gewinn des Spiels entscheidet: man muß sich also gleich vom Anfang angelegen seyn lassen, in diese Stellung zu kommen.

S. Der Thurm auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

7.

W. Die Königin auf das Feld der feindlichen Königin.

S. Der Thurm auf das vierte Feld seines Königs.

8.

W. Die Königin gibt auf dem Felde des feindlichen Königs Schach. e)

S. Der König auf das vierte Feld seiner Königin.

9.

W. Die Königin auf das Feld des Laufers der feindlichen Königin. f)

S. Der Thurm gibt Schach. g)

10.

W. Der König auf das vierte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

e) Durch dieses Schach nöthiget ihr seinen König, vor seinen Bauer zu treten: Dieser Zug wird in der Folge euerm Könige das Vorrücken erleichtern.

f) Ihr setzet ihn durch diesen Zug in die Nothwendigkeit, seinen Thurm von seinem Könige zu entfernen, oder euerm Könige freyen Zugang zu verstatten.

g) Wenn er seinen König auf das vierte Feld eurer Königin gezogen hätte, so mußtet ihr eure Königin auf das dritte Feld des Laufers seiner Königin ziehen. Da er aber auch eben so gut seinen Thurm auf das vierte Feld des Thurms seines Königs ziehen konnte, um euerm Könige das Vorrücken zu verwehren, so will ich hierüber eine Veränderung beyfügen.

S. Der Thurm gibt Schach.

11.

W. Der König auf das dritte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

S. Der Thurm auf das vierte Feld des feindlichen Königs. h)

12.

W. Die Königin gibt auf dem vierten Felde des Laufers des feindlichen Königs Schach.

S. Der Thurm deckt das Schach.

13.

W. Die Königin gibt auf ihrem dritten Felde Schach.

S. Der König auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

14.

W. Die Königin auf ihr zweytes Feld. i)

S. Der König auf das dritte Feld des Laufers seiner Königin.

15.

W. Die Königin auf ihr viertes Feld.

h) Wenn er seinen König auf das vierte Feld eurer Königin gezogen hätte, so hättet ihr eure Königin auf das dritte Feld des Laufers seiner Königin ziehen müssen.

i) In dem Augenblicke, wo euer König hinter seinen Bauer kommen kann, wird das Spiel zu euerm Vortheil entschieden seyn. Um nun hierzu zu gelangen, müsset ihr ihn nöthigen, seinen König zu ziehen.

S. Der König auf das zweyte Feld seiner Königin. k)

16.

W. Die Königin auf das vierte Feld ihres Laufers.

S. Der Thurm auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin. l)

17.

W. Die Königin gibt auf dem zweyten Felde des Laufers des feindlichen Königs Schach.

S. Der König auf das dritte Feld des Laufers seiner Königin.

18.

W. Der König auf das zweyte Feld des feindlichen Königs.

S. Der Thurm gibt Schach.

19.

W. Der König auf das Feld der feindlichen Königin.

S. Der Thurm auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

20.

W. Die Königin gibt auf dem zweyten Felde der feindlichen Königin Schach.

k) Da er auch seinen König auf das zweyte Feld des Laufers seiner Königin spielen konnte, so will ich hierüber eine zweyte Veränderung geben.

l) Wenn er seinen Thurm von seinem König entfernt hätte, so mußtet ihr Mittel suchen, seinen Thurm durch ein doppeltes Schach anzugreifen.

S. Der König auf das vierte Feld seiner Königin.

21.

W. Der König auf das zweyte Feld des feindlichen Königs.
S. Der Thurm auf das dritte Feld des Laufers seiner Königin.

22.

W. Die Königin gibt auf dem vierten Felde des Laufers des feindlichen Königs Schach.
S. Der König auf das vierte Feld des Laufers der feindlichen Königin.

23.

W. Der König auf das zweyte Feld der feindlichen Königin.
S. Der Thurm auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

24.

W. Die Königin gibt auf dem vierten Felde ihres Königs Schach und gewinnt das Spiel. m)

m) Da vielleicht viele Liebhaber des Schachspiels nicht wissen, wie man mit einer Königin gegen einen Thurm mat machen kann, so will ich damit in Form einer Veränderung dieses Spiel beschliessen.

Erste Veränderung
auf den neunten Zug der Schwarzen.

9.

W. Die Königin auf das Feld des Laufers der feindlichen Königin.

S. Der Thurm auf das vierte Feld des Thurms seines Königs. a)

10.

W. Die Königin gibt auf dem Felde des Thurms der feindlichen Königin Schach.

S. Der König auf das vierte Feld des Laufers der feindlichen Königin.

11.

W. Die Königin gibt auf dem vierten Felde ihres Thurms Schach.

S. Der König auf das dritte Feld des Laufers der feindlichen Königin.

12.

W. Die Königin gibt auf dem dritten Felde ihres Thurms Schach.

S. Der König, wohin er will, da der Bauer verlohren ist. b)

a) Da sich sein Thurm von seinem König entfernt hat, so müßt ihr ihn durch ein doppeltes Schach nehmen, oder doch zum wenigsten seinen Bauer.

b) Die Absicht dieser Veränderung ist, zu beweisen, daß es mit einer Königin leicht sey, durch ein doppeltes Schach einen Thurm zu überwältigen, sobald er sich von seinem König entfernt hat.

Zweyte Veränderung

auf den funfzehnten Zug der Schwarzen.

15.

W. Die Königin auf ihr viertes Feld.
S. Der König auf das zweyte Feld des Laufers seiner Königin.

16.

W. Die Königin auf das vierte Feld ihres Thurms.
S. Der Thurm auf das vierte Feld des Laufers seiner Königin.

17.

W. Die Königin gibt auf dem zweyten Felde des Thurms der feindlichen Königin Schach.
S. Der König auf das dritte Feld des Laufers seiner Königin.

18.

W. Der König auf das zweyte Feld des feindlichen Königs und gewinnt. a)

a) Sobald euer König hinter die Schwarzen kommen kann, müßt ihr das Spiel gewinnen.

Mat

von einer Königin gegen einen Thurm, in Form einer Veränderung, die bey dem 24sten Zuge der Weissen anfängt.

24.

W. Die Königin gibt auf dem vierten Felde ihres Königs Schach.

S. Der König auf das dritte Feld des Springers der feindlichen Königin.

25.

W. Der König nimmt den Bauer.

S. Der Thurm auf das zweyte Feld des Laufers der feindlichen Königin.

26.

W. Der König auf das vierte Feld der feindlichen Königin. a)

S. Der König auf das zweyte Feld des Springers der feindlichen Königin.

27.

W. Der König auf das vierte Feld seiner Königin.

S. Der König auf das Feld des Thurms der feindlichen Königin b)

a) Ehe und bevor euer König nicht bey dem feindlichen Könige steht, ist es unnütz, mit eurer Königin Schach zu geben.

b) Er bietet euch seinen Thurm für nichts an; allein er würde nur pat seyn, wenn ihr ihn nähmt.

28.

W. Der König auf das dritte Feld seiner Königin.

S. Der Thurm auf das zweyte Feld des Springers der feindlichen Königin.

29.

W. Die Königin gibt auf dem vierten Felde ihres Thurms Schach.

S. Der König auf das Feld des Springers der feindlichen Königin.

30.

W. Die Königin auf das dritte Feld ihres Thurms.

S. Der Thurm gibt auf dem zweyten Felde der feindlichen Königin Schach. c)

31.

W. Der König auf das dritte Feld des Laufers seiner Königin.

S. Der Thurm gibt auf dem zweyten Felde des Laufers der feindlichen Königin Schach.

32.

W. Der König auf das dritte Feld seiner Königin. d)

c) Euer letzter Zug war nicht der beste; ich ließ ihn nur spielen, um die Zufluchtsmittel und Auswege eures Gegners euch vor Augen zu stellen. Nähmt ihr ihm den Thurm, so wär' er pat. Man kann also beym Schlusse dieses Spiels nicht aufmerksam genug darauf seyn.

d) Wenn ihr euern König auf das dritte Feld des Springers eurer Königin gezogen hättet, so würde er das Spiel zum Stehen gebracht

S. Der Thurm gibt auf dem zweyten Felde der feindlichen Königin Schach.

33.

W. Der König auf sein drittes Feld.

S. Der Thurm auf das zweyte Feld des Springers der feindlichen Königin.

34.

W. Die Königin auf das vierte Feld ihres Thurms. e)

S. Der Thurm auf das zweyte Feld des Laufers der feindlichen Königin.

35.

W. Der König auf das dritte Feld seiner Königin.

S. Der Thurm auf das zweyte Feld des Springers der feindlichen Königin.

36.

W. Der König auf das dritte Feld des Laufers seiner Königin. f)

S. Der Thurm auf das zweyte Feld des Thurms des feindlichen Königs.

haben, indem er euch auf dem dritten Felde des Laufers eurer Königin Schach gegeben hätte.

e) Jetzt könnt ihr euern König vorrücken, ohne Gefahr euern Gegner pat zu machen.

f) Er ist genöthiget, seinen Thurm von seinem Könige zu entfernen. Dieses setzt euch in den Stand ihm seinen Thurm durch ein doppeltes Schach zu nehmen, oder ihn mat zu machen.

37.

W. Die Königin gibt auf dem vierten Felde des Springers der feindlichen Königin Schach.

S. Der König auf das Feld des Thurms der feindlichen Königin.

38.

W. Die Königin gibt auf dem dritten Felde des Thurms der feindlichen Königin Schach.

S. Der König auf das Feld des Springers. g)

39.

W. Die Königin gibt auf dem dritten Felde des Springers der feindlichen Königin Schach.

S. Der König auf das zweyte Feld des Thurms der feindlichen Königin.

40.

W. Die Königin gibt auf dem zweyten Felde des Thurms der feindlichen Königin Schach.

S. Der König auf das Feld seines Springers.

g) Wenn er das Schach gedeckt hätte, so konntet ihr ihm auf dem Felde des Laufers eures Königs Mat geben.

41.

W. Die Königin gibt auf dem Felde des Springers ihres Königs Schach und muß gewinnen, weil der Thurm verlohren geht. h)

Ein Spiel

mit der Königin gegen einen Thurm und einen Bauer, das nicht gewonnen und nicht verlohren wird.

Stellung der Weissen.

Der König steht auf dem vierten Felde der feindlichen Königin.

Die Königin auf dem dritten Felde ihres Springers.

Stellung der Schwarzen.

Der König steht auf dem Felde seiner Königin.

Der Bauer der Königin auf seinem Felde.

Der Thurm auf dem dritten Felde seines Königs.

h) Dieses Spiel kann nicht anders gewonnen werden, als wenn man den Gegner nöthiget, seinen Thurm von seinem Könige zu entfernen, um ihn sodann durch ein doppeltes Schach zu nehmen.

1.

W. Die Königin gibt auf dem Felde des Springers der feindlichen Königin Schach.

S. Der König auf sein zweytes Feld.

2.

W. Die Königin auf das Feld des Springers des feindlichen Königs.

S. Der Thurm auf das dritte Feld des Laufers seiner Königin.

3.

W. Der König auf das vierte Feld des feindlichen Königs.

S. Der Thurm auf das dritte Feld seines Königs und gibt zugleich Schach.

4.

W. Der König auf das vierte Feld der feindlichen Königin. a)

a) In dieser Stellung ist das Spiel auf keiner Seite gewonnen und verlohren, weil die Königin weder den König noch den Bauer, wie in dem vorigen Spiele, im Rücken angreifen kann.

Ein Spiel

mit einem Thurm und Bauer gegen einen Thurm, das weder gewonnen noch verlohren wird, oder das verlohren geht, im Fall der, der nur den Thurm hat, schlecht spielt.

Stellung der Weissen.

Der König steht auf dem vierten Felde des Laufers des feindlichen Königs.

Der Bauer auf dem vierten Felde seines Königs.

Der Thurm auf dem zweyten Felde des Thurms des feindlichen Königs.

Stellung der Schwarzen.

Der König steht auf seinem Felde.

Der Thurm auf dem dritten Felde des Thurms seiner Königin.

I.

W. Der Bauer geht einen Schritt.

S. Der Thurm auf das dritte Feld des Springers seiner Königin. a)

a) Da er mit seinem Thurm immer auf dieser Linie bleibt, so verhindert er euern König am Fortschreiten; und wenn er diese Linie verließ, bevor ihr euern Bauer vorgezogen habt; so würde er das Spiel verlieren, wie aus einer unten vorkommenden Veränderung erhellen wird.

2.

W. Der Thurm auf das zweyte Feld des Thurms der feindlichen Königin.

S. Der Thurm auf das Feld des Laufers seiner Königin. b)

3.

W. Der Bauer einen Schritt.

S. Der Thurm auf das vierte Feld des Laufers der feindlichen Königin. c)

4.

W. Der König auf das dritte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

S. Der Thurm gibt auf dem Felde des Laufers des feindlichen Königs Schach. d)

Veränderung

auf den ersten Zug der Schwarzen, wo ein Thurm und ein Bauer gegen einen Thurm gewinnen.

1.

W. Der Bauer einen Schritt.

b) Er darf diese Linie eher nicht mit seinem Thurm verlassen, als in dem Augenblick, da ihr euern Bauer vorzieht.

c) Wenn er Schach gegeben hätte, würde er das Spiel verlohren haben.

d) Er muß fortfahren, euch Schach zu geben, um euch zu nöthigen, euern Bauer zu verlassen, und in dem Augenblicke, da euer König auf seinen Thurm losgehen wird, wird er euern Bauer angreifen und wegnehmen.

S. Der Thurm auf das Feld des Thurms der feindlichen Königin.

2.

W. Der König auf das dritte Feld des Laufers des feindlichen Königs. a)

S. Der Thurm gibt auf dem Felde des Laufers des feindlichen Königs Schach. b)

3.

W. Der König auf das dritte Feld des feindlichen Königs.

S. Der König auf das Feld seines Laufers. c)

4.

W. Der Thurm gibt Schach.

S. Der König auf das zweyte Feld seines Springers.

a) Wenn ihr euern König auf das dritte Feld des feindlichen Königs gezogen hättet, so würde er sich, durch ein Schach von seinem Thurme, wieder in die Stellung gesetzt haben, worin das Spiel zum Stehen gekommen wäre.

b) Wenn er auf dem dritten Felde des Thurms seiner Königin Schach gegeben hätte, so würdet ihr das Schach durch euern Bauer decken müssen, und wenn er, anstatt dieses Zugs, seinen König auf das Feld seiner Königin gezogen hätte, so mußtet ihr sogleich mit euerm Thurme Schach geben und euern König auf das zweyte Feld des seinigen vorrücken.

c) Wenn er seinen König auf seinem Felde gelassen hätte, so mußtet ihr ihm Schach geben und Thurm gegen Thurm nehmen.

5.

W. Der Thurm auf das Feld des feindlichen Königs. d)

S. Der Thurm auf das Feld des feindlichen Königs.

6.

W. Der König auf das zweyte Feld der feindlichen Königin.

S. Der König auf das zweyte Feld seines Laufers. e)

7.

W. Der Bauer geht einen Schritt und gibt Schach.

S. Der König auf das zweyte Feld seines Springers. f)

8.

W. Der König auf das zweyte Feld des feindlichen Königs. g)

S. Der Thurm auf das zweyte Feld des feindlichen Königs.

d) Dieses ist der einzige Zug, der euch den Gewinn des Spiels versichern kann; ein jeder anderer brächte das Spiel nur zum Stehen.

e) Im Fall er mit seinem Thurme Schach gegeben hätte, mußtet ihr euern König auf das zweyte Feld seines Königs ziehen.

f) Hätte er seinen König auf das dritte Feld seines Laufers gezogen, so hättet ihr ihm mit euerm Thurme Schach geben und euern Bauer auf den folgenden Zug vorrücken müssen.

g) Wenn ihr euern Bauer vorgezogen hättet, so würde das Spiel weder gewonnen noch verlohren worden seyn.

9.

W. Der Thurm auf das Feld der feindlichen Königin.

S. Der Thurm auf das Feld des feindlichen Königs.

10.

W. Der Thurm auf das zweyte Feld seiner Königin.

S. Der Thurm auf das dritte Feld des feindlichen Königs.

11.

W. Der Thurm gibt auf dem zweyten Felde des Springers seines Königs Schach.

S. Der König auf das zweyte Feld seines Thurms.

12.

W. Der König auf das zweyte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

S. Der Thurm gibt Schach.

13.

W. Der König auf das Feld des feindlichen Königs.

S. Der Thurm auf das dritte Feld des feindlichen Königs.

14.

W. Der Bauer einen Schritt.

S. Der Thurm auf das dritte Feld der feindlichen Königin. h)

h) Er thut diesen Zug, um euern König zu verhindern, nach seiner linken Seite hin auszuweichen und um ihn durch ein Schach zu nöthi-

15.

W. Der Thurm auf das zweyte Feld des Laufers seiner Königin.

S. Der König auf das zweyte Feld seines Springers. i)

16.

W. Der Thurm auf das zweyte Feld des Laufers der feindlichen Königin.

S. Der Thurm auf das zweyte Feld der feindlichen Königin.

17.

W. Der Thurm auf das zweyte Feld der feindlichen Königin.

S. Der Thurm auf das zweyte Feld des Springers der feindlichen Königin.

18.

W. Der Thurm auf das Feld seiner Königin.

S. Der Thurm gibt Schach.

19.

W. Der König auf das zweyte Feld der feindlichen Königin.

S. Der Thurm gibt Schach.

20.

W. Der König auf das dritte Feld des feindlichen Königs.

gen, sich wieder vor seinem Bauer hinzustellen, im Fall ihr ihn nach der rechten Seite ziehen wolltet.

i) In England, wo pat so gut als gewonnen ist, können die Weissen ihren Thurm, auf den folgenden Zug, auf das zweyte Feld ihrer Königin ziehen.

S. Der Thurm gibt Schach.

21.

W. Der Thürm deckt das Schach.
S. Der Thurm auf das Feld des Springers seiner Königin.

22.

W. Der Thurm auf das Feld der feindlichen Königin und gewinnt.

Spiel
mit der Königin und einem Bauer gegen eine Königin, das nicht gewonnen und nicht verlohren wird.

Stellung der Weissen.

Der König steht auf dem zweyten Felde des Springers des feindlichen Königs.
Der Bauer auf dem dritten Felde des Laufers des feindlichen Königs.
Die Königin auf ihrem dritten Felde.

Stellung der Schwarzen.

Der König steht auf dem vierten Felde des Springers der feindlichen Königin.
Die Königin auf dem vierten Felde ihres Laufers.

1.

W. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt. a)

S. Die Königin gibt auf dem vierten Felde des Springers ihres Königs Schach.

2.

W. Die Königin deckt das Schach.

S. Die Königin gibt auf dem vierten Felde ihres Königs Schach.

3.

W. Der König auf das Feld des Springers des feindlichen Königs. b)

S. Die Königin auf ihr viertes Feld.

4.

W. Der König auf das zweyte Feld des Thurms des feindlichen Königs.

S. Die Königin gibt auf dem Felde des Thurms des feindlichen Königs Schach.

5.

W. Die Königin deckt das Schach.

S. Die Königin gibt auf dem vierten Felde des feindlichen Königs Schach.

a) In dieser Stellung müssen die Weissen Gelegenheit suchen, Königin gegen Königin zu machen; und die Schwärzen, um diese Auswechselung der Königinnen zu vermeiden, müssen ihren König von dem Könige des Gegners entfernt halten, damit sie desto besser beständig Schach geben können.

b) Er kann euch nun kein Schach mehr geben, ohne das Spiel zu verlieren; allein er kann euern Bauer hindern zur Dame zu ziehen.

6.

W. Der König auf das Feld des Springers des feindlichen Königs.

S. Die Königin gibt auf dem vierten Felde des Springers des feindlichen Königs Schach.

7.

W. Die Königin deckt das Schach.

S. Die Königin auf das dritte Feld ihres Königs. c)

Ein Spiel

das mit der Königin gegen einen Bauer, der gleich mit dem folgenden Zuge zur Dame gelangen konnte, gewonnen wird.

Stellung der Weissen.

Der König steht auf dem zweyten Felde des Springers der feindlichen Königin.

Die Königin auf dem Felde des Laufers der feindlichen Königin.

c) Es ist deutlich erwiesen, daß, wenn das Schach nicht mehr fortdauert, man den Bauer verhindern könne, in die Dame zu gehen.

Stellung der Schwarzen.

Der König steht auf dem zweyten Felde des Laufers des feindlichen Königs.

Der Bauer auf dem zweyten Felde des feindlichen Königs.

1.

W. Die Königin gibt auf dem vierten Felde des Laufers des feindlichen Königs Schach.

S. Der König auf das zweyte Feld des Springers des feindlichen Königs.

2.

W. Die Königin gibt auf dem vierten Felde des Springers ihres Königs Schach.

S. Der König auf das zweyte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

3.

W. Die Königin gibt auf dem vierten Felde des Laufers ihres Königs Schach.

S. Der König auf das zweyte Feld des Springers des feindlichen Königs.

4.

W. Die Königin auf das dritte Feld ihres Königs.

S. Der König auf das Feld des Laufers des feindlichen Königs. b)

a) Wenn ihr dieses Spiel gewinnen wollt, müßt ihr vor allen Dingen eure Königin dem feindlichen Könige so nahe bringen, als möglich ist.

b) Dieser Zug macht, daß ihr das Spiel gewinnet, weil ihr ihn nöthiget, seinen König vor seinen Bauer zu stellen.

5.

W. Die Königin gibt auf dem dritten Felde des Laufers ihres Königs Schach.

S. Der König auf das Feld des feindlichen Königs. c)

6.

W. Der König auf das dritte Feld des Laufers der feindlichen Königin.

S. Der König auf das zweyte Feld der feindlichen Königin.

7.

W. Die Königin gibt auf dem vierten Felde der feindlichen Königin Schach.

S. Der König auf das zweyte Feld des Laufers der feindlichen Königin.

8.

W. Die Königin gibt auf dem vierten Felde ihres Laufers Schach.

S. Der König auf das zweyte Feld der feindlichen Königin.

9.

W. Die Königin gibt auf ihrem vierten Felde Schach.

S. Der König auf das zweyte Feld des Laufers der feindlichen Königin.

c) Da sein Bauer nicht zur Dame ziehen kann, so müßt ihr diese Gelegenheit ergreifen, euern König nahe an den feindlichen König zu bringen.

10.

W. Die Königin auf das dritte Feld ihres Königs. d)

S. Der König auf das Feld der feindlichen Königin.

11.

W. Die Königin gibt auf ihrem dritten Felde Schach.

S. Der König auf das Feld des feindlichen Königs.

12.

W. Der König auf das vierte Feld der feindlichen Königin. e)

Ein Spiel,

das mit der Königin gegen einen Bauer, der, wie im vorhergehenden Spiele, mit einem Zuge zur Königin wird, nicht gewonnen noch verlohren werden kann.

Stellung der Weissen

Der König steht auf dem vierten Felde des Laufers seiner Königin.

d) Dieser Zug nöthiget ihn immer, seinen König vor seinen Bauer zu stellen.

e) Diese Züge wiederholet ihr so lange, bis ihr euern König nahe an seinen Bauer gebracht habt; ihr gewinnt sodann das Spiel.

Die Königin auf dem zweyten Felde ihres Königs.

Stellung der Schwarzen.

Der König auf dem Felde des Springers des feindlichen Königs.

Der Bauer auf dem zweyten Felde des Laufers des feindlichen Königs.

1.

W. Die Königin gibt auf dem vierten Felde des Springers ihres Königs Schach.

S. Der König auf das zweyte Feld des Thurms des feindlichen Königs.

2.

W. Die Königin auf das dritte Feld des Laufers ihres Königs.

S. Der König auf das Feld des Springers des feindlichen Königs.

3.

W. Die Königin gibt auf dem dritten Felde des Springers ihres Königs Schach.

S. Der König auf das Feld des Thurms des feindlichen Königs. a)

a) Im vorhergehenden Spiele nöthigtet ihr seinen König, sich vor seinen Bauer zu stellen; hier aber kann er ihn ohne Gefahr Preiß geben, weil ihr ihn, im Fall ihr den Bauer nähmet, pat machen würdet, und das Spiel auf solche Weise nicht verlohren ginge.

Noch ein solches Spiel,

das mit einer Königin gegen einen so wie vorher stehenden Bauer nicht verlohren und nicht gewonnen wird.

Stellung der Weissen.

Der König steht auf dem vierten Felde des Laufers seiner Königin.

Die Königin auf ihrem vierten Felde.

Stellung der Schwarzen.

Der König steht auf dem zweyten Felde des Springers des feindlichen Königs.

Der Bauer auf dem zweyten Felde des Thurms des feindlichen Königs.

1.

W. Die Königin gibt auf dem vierten Felde des Springers ihres Königs Schach.

S. Der König geht auf das zweyte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

2.

W. Die Königin auf das dritte Feld des Thurms ihres Königs.

S. Der König auf das Feld des Springers des feindlichen Königs.

3.

W. Die Königin gibt auf dem dritten Felde des Springers ihres Königs Schach.

S. Der König auf das Feld des Thurms des feindlichen Königs. a)

Ein Spiel,

mit einem einzigen Bauer, das nicht verlohren und nicht gewonnen wird, oder das man gewinnt, im Falle der, der nur den König allein hat, nicht gut spielt.

Stellung der Weissen.

Der König steht auf dem vierten Felde seines Laufers.

Der Bauer auf dem vierten Felde des Laufers des feindlichen Königs.

Stellung der Schwarzen.

Der König steht auf dem dritten Felde seines Laufers.

a) Da ihr genöthiget seyd, eure Königin von dieser Linie wegzuziehen, um seinem Könige Platz zu machen, so werdet ihr niemal das Tempo treffen, euern König herbeyzuführen. Deswegen bleibt das Spiel ungewonnen und unverlohren, und ihr müßt es wieder von vorn anfangen.

Hier verdient angemerkt zu werden, daß, wenn die Bauern der zwey Laufer und zwey Thürme auf dem nächsten Felde, um in folgendem Zuge Königin zu werden, von ihrem König unterstützt, stehen, das Spiel gegen eine Königin nicht verlohren und nicht gewonnen werde; und daß die Bauern des Königs, der Königin und der beyden Springer in der nämlichen Stellung verlieren müssen.

1.

W. Der König geht auf sein viertes Feld.

S. Der König auf das zweyte Feld seines Laufers. a)

2.

W. Der König auf das vierte Feld des feindlichen Königs.

S. Der König auf sein zweytes Feld.

3.

W. Der Bauer einen Schritt und gibt Schach.

S. Der König auf das zweyte Feld seines Laufers.

4.

W. Der König auf das vierte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

S. Der König auf das Feld seines Laufers. b)

5.

W. Der König auf das dritte Feld des feindlichen Königs.

S. Der König auf sein Feld.

6.

W. Der König auf das vierte Feld des Laufers des feindlichen Königs. c)

a) Er muß immer seinen König in gerader Linie vor euerm Bauer zurückziehen, um ihn euerm Könige gerade entgegen stellen zu können.

b) Wenn er den König auf sein Feld, oder auf das Feld seines Springers gezogen hätte, so würde er das Spiel verlohren haben, wie in der gleich folgenden Veränderung zu ersehen ist.

c) Wenn ihr euern Bauer in der gegenwärtigen Stellung vorziehet, so könnet ihr ihn nicht unterstützen, ohne euern Gegner pat zu machen.

S. Der König auf das zweyte Feld seines Laufers. d)

7.

W. Der König auf das vierte Feld des Springers des feindlichen Königs.

S. Der König auf das Feld seines Laufers. e)

8.

W. Der König auf das dritte Feld des Springers des feindlichen Königs.

S. Der König auf das Feld seines Springers.

9.

W. Der Bauer einen Schritt und gibt Schach.

S. Der König auf das Feld seines Laufers.

10.

W. Der König ist genöthiget den Bauer zu verlassen.

Veränderung
bey dem vierten Zuge der Schwarzen.

4.

W. Der König auf das vierte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

S. Der König auf sein Feld, oder auf das Feld seines Springers.

d) Er muß sich dadurch vertheidigen, daß er seinen König gerade vor den eurigen zieht; könntet ihr hingegen euern König dem seinigen entgegen stellen, so würdet ihr das Spiel gewinnen.

e) Er zieht beständig seinen König vor der Fronte eures Bauers zurück, und dieses entscheidet das Nichtgewinnen und Nichtverlieren.

5.

W. Der König auf das dritte Feld des feindlichen Königs.

S. Der König auf das Feld seines Laufers.

6.

W. Der Bauer einen Schritt.

S. Der König auf das zweyte Feld seines Springers.

7.

W. Der König auf das zweyte Feld des feindlichen Königs und gewinnt. a)

Ein Spiel,

das mit einem von seinem Könige entfernten Springer gegen einen bey seiner Königin befindlichen Bauer nicht gewonnen und verlohren wird.

Stellung der Weissen.

Der König steht auf dem zweyten Felde seines Thurms.

Der Springer auf dem zweyten Felde des Thurms seiner Königin.

Stellung der Schwarzen.

Der König steht auf dem dritten Felde des Springers der feindlichen Königin.

a) Aus diesen Beyspielen kann man sehen, daß der Vertheidiger seinen König immer vor der Fronte des Bauers seines Gegners zurückziehen müsse.

Der Bauer auf dem dritten Felde des Thurms der feindlichen Königin.

1.

W. Der Springer gibt auf dem Felde des Laufers seiner Königin Schach.

S. Der König auf das zweyte Feld des Springers der feindlichen Königin.

2.

W. Der Springer gibt auf dem dritten Felde seiner Königin Schach.

S. Der König auf das zweyte Feld des Laufers der feindlichen Königin.

3.

W. Der Springer auf das vierte Feld des Springers seiner Königin, und gibt Schach.

S. Der König auf das dritte Feld des Springers der feindlichen Königin.

4.

W. Der Springer auf das dritte Feld seiner Königin. a)

a) Er kann seinen Bauer nicht vorziehen, ohne ein doppeltes Schach von euerm Springer zu bekommen; das Spiel bleibt also stehen. Es verdient angemerkt zu werden, daß in ähnlichen Stellungen, wo der Springer weder Schach zu geben noch den feindlichen Bauer am Vorrücken zu verhindern im Stande ist, auf den zweyten Zug ein doppeltes Schach gegeben werden könne.

Ein Spiel,

das mit zwey Bauern gegen einen zum Stehen kömmt oder gewonnen wird.

Stellung der Weissen.

Der König auf sein viertes Feld.

Der Bauer des Laufers des Königs auf sein viertes Feld.

Der Bauer des Springers des Königs auf sein fünftes Feld.

Stellung der Schwarzen.

Der König auf sein drittes Feld.

Der Bauer des Springers des Königs auf sein drittes Feld. a)

I.

W. Der König auf das vierte Feld seiner Königin.

S. Der König auf das dritte Feld seiner Königin. b)

a) Wenn die Schwarzen in der gegenwärtigen Stellung den ersten Zug hätten, so würden die Weissen gewinnen; wenn aber die Weissen zu ziehen anfangen, so wird das Spiel nicht gewonnen und nicht verlohren.

b) Wenn er seinen König auf das vierte Feld des Laufers seines Königs gezogen hätte, so würdet ihr ihm den Zug wieder abgewinnen, und ihr gewännet dadurch das Spiel. Dieses ist der Inhalt der ersten Veränderung.

2.

W. Der König auf das dritte Feld seiner Königin.

S. Der König auf das zweyte Feld seiner Königin. c)

3.

W. Der König auf sein drittes Feld.

S. Der König auf sein zweytes Feld. d)

4.

W. Der König auf das vierte Feld seiner Königin.

S. Der König auf das dritte Feld seiner Königin.

5.

W. Der König auf sein viertes Feld.

S. Der König auf sein drittes Feld. e)

c) Im Fall er seinen König auf das vierte Feld seiner Königin gezogen hätte, so würde er das Spiel verlohren haben, wie aus der zweyten Veränderung zu ersehen ist.

d) Er erhält sich die Mittel, sich euerm König entgegen setzen zu können, im Fall ihr ihn dem seinigen entweder auf dem vierten Felde eures Königs, oder dem vierten Felde eurer Königin entgegen ziehen wolltet.

e) Da euer Gegner auf diese Weise immer die rechten Züge thut, so ist das Spiel nicht gewonnen und nicht verlohren.

Erste Veränderung
auf den ersten Zug der Schwarzen.

1.

W. Der König auf das vierte Feld seiner Königin.
S. Der König auf das vierte Feld seines Laufers.

2.

W. Der König auf sein drittes Feld.
S. Der König auf sein drittes Feld. a)

3.

W. Der König auf sein viertes Feld.
S. Der König auf das dritte Feld seiner Königin. b)

4.

W. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt.
S. Der Bauer nimmt den Bauer. c)

a) Wenn er seinen König auf das vierte Feld des Springers eures Königs gezogen hätte, würde er das Spiel ebenfalls verlieren.

b) Wenn er seinen König auf sein zweytes Feld, oder auf das zweyte Feld seiner Königin gezogen hätte, so müßtet ihr euern König vor die Fronte seines Königs stellen, um ihm in der Folge seinen Bauer nehmen zu können.

c) Er hätte auch euern Bauer nicht nehmen können. Dieser Zug befindet sich mit in der gleich folgenden zweyten Veränderung.

5.

W. Der König nimmt den Bauer wieder.
S. Der König auf sein zweytes Feld.

6.

W. Der König auf das dritte Feld des Springers des feindlichen Königs.
S. Der König auf das Feld seines Laufers.

7.

W. Der König auf das zweyte Feld des Thurms des feindlichen Königs und gewinnt. d)

Zweyte Veränderung

auf den zweyten Zug der Schwarzen.

2.

W. Der König auf das dritte Feld seiner Königin.
S. Der König auf das vierte Feld seiner Königin.

3.

W. Der König auf sein drittes Feld. a)
S. Der König auf sein drittes Feld.

d) Allemal, wenn der König vor einem Bauer zu stehen kömmt, kann der Gegner nicht verhindern, daß ihr diesen zur Dame ziehet.

a) Ihr gewinnet wieder den Zug über euern Gegner, weil er seinen König dem eurigen nicht vor die Fronte stellen kann. Er muß unumgänglich zurückgehen, entweder auf seiu drittes Feld

4.

W. Der König auf sein viertes Feld.

S. Der König auf das dritte Feld seiner Königin. b)

5.

W. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt.

S. Der König auf sein zweytes Feld.

6.

W. Der Bauer einen Schritt und gibt Schach. c)

S. Der König auf sein drittes Feld.

7.

W. Der König auf das vierte Feld seiner Königin.

S. Der König auf das dritte Feld seiner Königin. d)

oder auf das dritte Feld seiner Königin; und dann kann euer König in dem einen oder dem andern Falle sich dem seinigen gerade gegenüber stellen.

b) Hätte er seinen König auf sein zweytes Feld, oder auf das zweyte Feld seiner Königin zurückgezogen, so hättet ihr euern König dem seinigen ebenfalls gerade gegenüber setzen müssen.

c) Im Fall ihr ihm seinen Bauer mit dem eurigen genommen hättet, würde das Spiel nicht gewonnen und nicht verlohren worden seyn.

d) In dieser Stellung hat er den Vortheil des Zugs über euch, weil er seinen König dem eurigen gerade entgegen stellen kann. Wenn ihr aber einen Bauer aufopfert, so könnet ihr den

8.

W. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt.

S. Der König auf sein zweytes Feld.

9.

W. Der König auf das vierte Feld des feindlichen Königs.

S. Der König nimmt den Bauer.

10.

W. Der König auf das dritte Feld der feindlichen Königin.

S. Der König auf das Feld seines Laufers.

11.

W. Der König auf das dritte Feld des feindlichen Königs.

S. Der König auf das zweyte Feld seines Springers.

12.

W. Der König auf das zweyte Feld des feindlichen Königs.

S. Der König auf das Feld seines Springers.

13.

W. Der König auf das dritte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

S. Der König auf das zweyte Feld seines Thurms.

Zug wieder über ihn gewinnen, und ihr habt an einem Bauer genug, um das Spiel zu gewinnen.

14.

W. Der König auf das zweyte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

S. Der König auf das Feld seines Thurms.

15.

W. Der König nimmt den Bauer.

S. Der König auf das Feld seines Springers.

16.

W. Der König auf das dritte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

S. Der König auf das Feld seines Laufers.

17.

W. Der Bauer einen Schritt und wird ohne Gegenwehr zur Dame ziehn.

Ein Spiel,

das mit zwey getrennten Bauern gegen zwey vereinigte Bauern nicht gewonnen und nicht verlohren wird.

Stellung der Weissen.

Der König steht auf dem dritten Felde seiner Königin.

Der Bauer des Laufers der Königin auf dem vierten Felde des Laufers der feindlichen Königin.

Der Bauer des Springers der Königin auf seinem vierten Felde.

Stellung der Schwarzen.

Der König steht auf dem vierten Felde seiner Königin.

Der Bauer des Springers der Königin auf seinem vierten Felde. a)

1.

W. Der König geht auf sein drittes Feld.

S. Der König auf sein viertes Feld.

2.

W. Der König auf das dritte Feld seines Laufers.

S. Der König auf das vierte Feld seines Laufers.

3.

W. Der König auf das dritte Feld seines Springers.

S. Der König auf sein viertes Feld. b)

4.

W. Der König auf das vierte Feld seines Springers.

a) Wenn in der gegenwärtigen Stellung die Schwarzen den ersten Zug hätten, so gewännen die Weissen.

b) Wenn er seinen König auf das dritte Feld seines Laufers gezogen hätte, so würde er das Spiel verlohren haben, im Fall ihr nämlich euern König gegen seinen Bauer hättet anrücken lassen.

S. Der König auf das dritte Feld seines Laufers.

5.

W. Der König auf das dritte Feld seines Springers.

S. Der König auf sein viertes Feld. c)

6.

W. Der König auf das dritte Feld seines Laufers.

S. Der König auf das vierte Feld seines Laufers. d)

c) Hätte er seinen König auf das vierte Feld seines Laufers gezogen, so würdet ihr ihm den Zug abgewonnen haben: dieses hätte euch sodann den Gewinn des Spiels zu Wege gebracht.

d) Da er weder seinen Bauer vorrückt und euch nicht verstattet, euern König dem seinigen entgegen zu stellen, so kann das Spiel nicht gewonnen und nicht verlohren werden.

Bemerkungen
über die
Endigungen der Spiele.

Ein Bauer allein kann nicht gewinnen, wenn sich ihm der feindliche König gerade entgegen setzt.

Ein einzelner Bauer kann gewinnen, wenn sich der König vor dem Bauer befindet.

Zwey Bauern gegen einen müssen beynahe in allen Fällen gewinnen; *allein der*, der die zwey Bauern *hat*, muß sich hüten, einen davon gegen den Bauer seines Gegners auszuwechseln.

Ein Bauer und ein Offizier, es sey was für einer es wolle, müssen in allen Fällen gewinnen, die Bauern der beyden Thürme allein ausgenommen, es wäre denn, daß ein Laufer von der Farbe des Feldes dabey wäre, worauf der Bauer zur Dame ziehen *kann*; denn wenn der Laufer die entgegengesetzte Farbe hätte, so würde das Spiel nicht gewonnen und nicht verlohren werden.

Zwey Springer allein können nicht mat machen.

Zwey Laufer allein machen mat.

Ein einziger Thurm gegen einen Springer macht das Spiel weder gewonnen noch verlohren.

Ein Thurm gegen einen Laufer eben so.

Ein Thurm und ein Springer gegen einen Thurm macht das Spiel ebenfalls nicht gewonnen und nicht verlohren.

Ein Thurm und ein Laufer gegen eine Königin bringt das Spiel gleichfalls nicht zu Ende.

Eben so ein Thurm und ein Springer gegen eine Königin.

Eine Königin gegen einen Laufer und einen Springer kann das Spiel gewinnen.

Ein Thurm gegen einen Laufer und zwey Bauern macht das Spiel nicht gewonnen und nicht verlohren.

Ein Thurm gegen einen Springer und zwey Bauern machen das Spiel nicht gewonnen und nicht verlohren, weil man in beyden Fällen den, der den Thurm hat, nicht verhindern kann, diesen für die beyden Bauern hinzugeben.

Eine Königin gegen einen Thurm und zwey Bauern macht das Spiel nicht gewonnen und nicht verlohren.

Regeln des Spiels.

Die Gesetze oder Ordnungen eines Spiels sind ursprünglich festgesetzt worden, den Streitigkeiten zuvor zu kommen, oder den Zwist zu entscheiden, indem sie dem Unbestimmten und Ungewissen Bestimmtheit und Gewißheit geben und dadurch allen hartnäckigen Verfechtungen und Hader ein Ende machen. Diese auf Vernunft gegründete, durch Gewohnheit geheiligte, durch die Praxis der besten Spieler und den Beyfall der berühmtesten Schriftsteller bestätigte Satzungen können auf folgende XVII Regeln, die die Gesellschaft der Schachspieler oder der Schachclub in England zu seinem Codex angenommen hat, zurückgeführet werden.

Regeln.

I.

Das Schachbret muß so gesetzt werden, daß ein jeder Spieler ein weisses Eckfeld zur rechten Hand hat.

II.

Derjenige, welcher einen Stein vorgibt, hat den ersten Zug, es wäre denn, daß die Spieler ein anderes darüber verabredet hätten. In Spielen, worin nichts vorgegeben wird, wird der erste Zug des ersten Spiels durch das Loos bestimmt, in den folgenden Spielen wechseln die Spieler mit einander ab.

III.

Wenn man zu Anfang eines Spiels einen Bauer oder Stein vergessen hat, so kömmt es auf den andern an, ob das Spiel von neuem angefangen oder der Stein aufgestellt und sodann weiter fortgespielt werden soll.

IV.

Wenn man einig geworden ist, daß man dem andern einen Bauer oder einen Stein

vorgeben wolle, und man hat solches beym Anfange des Spiels zu thun vergessen; so kömmt es auf denjenigen, dem diese Vergessenheit nachtheilig geworden ist, an, das Spiel fortzusetzen oder von neuem anzufangen.

V.

Wenn man erst einen Stein berührt hat, so ist man ihn auch zu ziehen verbunden, es wäre denn, daß man im Anrühren j'adoupe gesagt hätte. Wenn aber ein Stein durch Versehen oder Zufall verschoben oder umgeworfen worden wäre, so ists erlaubt, ihn wieder auf sein Feld zu stellen.

VI.

Wenn man einen Stein seines Gegners berühret, ohne zu sagen: j'adoupe, so hat er das Recht euch zu nöthigen, diesen Stein zu nehmen, und wenn er nicht genommen werden kann, so soll derjenige, der ihn berührt hat, seinen König ziehen, wenn er ihn ziehen kann.

VII.

Wenn man seinen Stein einmal verlassen hat, so kann man ihn nicht mehr zurücknehmen, um ihn anders wohin zu ziehen; so lang er aber nicht verlassen ist, kann man ihn hinziehen, wohin man will, (wenn

man sich nemlich durch obiges Wort verwahret hat.)

VIII.

Der, welcher einen falschen Gang gethan hat, muß seinen König spielen, wie beym VI. Artikel. Hat aber der Gegner schon seinen Zug auf den falschen gethan, so kann dieser nicht wieder verbessert werden, sondern die Stellung bleibt so wie sie einmal ist, und als wenn der falsche Zug ein richtiger wäre.

IX.

Ein jeder Bauer, der bis auf das achte oder letzte Feld des Schachbrets vorgerückt ist, kann zur Königin oder einem andern Offizier, wie es der Spieler, dem der Bauer gehört, für gut befindet, gemacht werden, auch sogar, wenn die Offiziere noch vorhanden wären, zu deren Rang er den Bauer erheben will.

X.

Jeder Bauer hat das Recht, von seiner ersten Stelle aus zwey Schritte zu thun; aber in diesem Falle kann er von jedem feindlichen Bauer, vor dem er vorüber geht, und der ihn nehmen könnte, wenn er nur einen Schritt gegangen wäre, genommen werden.

XI.

Wenn der König rochiret, darf er über nicht mehr als zwey Felder hinschreiten;

das heißt, der Thurm, mit dem er rochiret, wird auf das Feld gestellt, das unmittelbar an das Feld des Königs stößt, und der König schreitet über eben dieses Feld weg und stellt sich an die andere Seite des Thurms. a)

XII.

Wenn der König im Schach steht, kann er nicht rochiren, eben so wenig, wenn er schon gezogen, oder ihm im Vorbeygehen Schach gegeben worden; er kann auch nicht mit einem Thurme rochiren, der schon aus seiner Stelle gezogen worden; und einer, der rochiret, da er es doch nicht kann, soll gehalten seyn, den berührten Thurm oder den König, nach seinem Gutbefinden, zu ziehen.

XIII.

Wenn ein Spieler Schach giebt, ohne den andern davon zu benachrichtigen, so soll dieser nicht gehalten seyn, den König aus dem Schach zu setzen, und ihm freystehen, so zu spielen, als wenn gar kein solches Schach vorhanden wäre. Wenn aber

a) Nach der alten Art zu rochiren, die in vielen Ländern gebräuchlich war und es an verschiedenen Orten noch ist, stand es dem Spieler frey, seinen König und Thurm auf eins von den Feldern, die in dem Zwischenraume vom Könige bis zum Thurme, mit Inbegriff der beyden Felder dieser Steine selbst, zu setzen, wie er es für gut befand.

Schachclub Altmünchen.

jener auf diesen Zug erst Schach sagte, so soll ein jeder seinen zweyten Zug als falsch gespielt zurücknehmen und der, der im Schach steht, sich dessen entledigen.

XIV.

Wenn der Gegner Schach sagt ohne es zu geben, und ihr hernach dadurch verleitet worden, euern König oder sonst einen andern Stein zu berühren, so soll es euch erlaubt seyn, euern Zug zurück zu nehmen, so lange der Gegner den zweyten Zug noch nicht gethan hat.

XV.

Wenn man einen Stein berühret hat, den man nicht ziehen kann, ohne sich ins Schach zu setzen, so ist man verbunden, den König zu ziehen; und kann der König nicht gezogen werden, so soll erst in diesem Falle der begangene Fehler ohne Folge seyn.

XVI.

Wenn man nichts zu ziehen hat, und auch der König nicht von der Stelle gehen kann, ohne sich ins Schach zu setzen, so ist das Spiel pat. In England gewinnt der, dessen König pat ist, das Spiel; b) in

b) Diese Regel ist durch die Entscheidung verschiedener Schriftsteller festgesetzt worden, und befindet sich bekanntlich in der Ausgabe des Calabrois rc. die 1656. zu London gedruckt worden.

in Frankreich und mehreren andern Ländern gehört das Pat zu den Spielen, die nicht gewonnen und nicht verlohren werden.

XVII.

In allen Endigungen der Spiele, wo ein Spieler nicht im Stande zu seyn scheint, ein schweres Mat zu machen, z. B. Mat vom Springer und Laufer gegen den König, Mat vom Thurm und Laufer gegen den Thurm ꝛc. soll auf Ansuchen des Gegners der Schluß des Spiels auf funfzig Züge, die jeder Theil thut, festgesetzt werden; und wenn diese vorbey sind, so soll das Spiel als ein solches angesehen werden, das nicht gewonnen und nicht verlohren worden.

Schachclub Altmünchen
Bayerische Staatsbibliothek MÜNCHEN

18/21

rwerkstätte
heim
bet

BSB Bayerische StaatsBibliothek
MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Philidor, François-André,

Praktische Anweisung zum Schachspiel

Gotha 1810

Gymn. 813 i
urn:nbn:de:bvb:12-bsb10431994-5